3DM-SMV小组免责声明




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.63
三大攻略
重磅出击
逆转裁判4 NDS
最终幻想XII
亡灵之翼 NDS
莉兹工作室
奥尔多鲁的炼金术士 NDS
专题企划
单身情歌
游戏单身现状白皮书
口袋特企
逆转裁判
系列回顾影像(上)
达人影像
《MHP2》豪爽虐杀影像
多人速杀银火龙、黑铠龙、金狮子
《MHP2》
逆转裁判

掌机王Sp

64辑

5月中旬全国上市

· 攻略透解 ·

《最终幻想》（PSP）完全攻略

《逆转裁判4》法庭实录（下）

· 专题企划 ·

掌机演义

华丽！热血！必杀技！

64辑开始

赠送 DVD



· 精彩内容预告 ·

小米带你逛市场

小编米格将会带大家逛逛电玩市场，通过镜头来了解市场行情，搜罗新奇周边。

口袋特企

《逆转裁判》系列回顾（下）

紧接上辑回顾《逆转裁判3》、《新生的逆转》经典剧情和镜头，逆转FANS不容错过的影像。

幸运大抽奖 继续送好礼



最终幻想XII 亡灵之翼

超详细攻略

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

全人物技能
全召唤兽属性
全合成列表
全分支任务
一网打尽！

跟随着潘尼罗的航海日记
进入梦幻般的雷姆雷斯大陆

P65

剖析案情每个细节
精彩故事彻底解读
跟随我们一起，
去享受揭穿证人谎言时
的无比快感吧！

新章开庭！
《逆转裁判4》法庭实录

P147



和现实一样，游戏中有比翼双飞的情侣，也有形单影只的单身。今天，我们就让这些单身们来担当本辑专题的主角。

P55

专题企划
单身情歌
游戏单身现状白皮书

掌机王SP 目录



美术总监：吴松

本辑赠品

《逆转裁判4》主题主题卡片

口袋光环Vol.63

掌机情报站 004

004 久多良木健卸任SCE主席职位，"PS之父"宣布引退
005 PSP在欧洲全境大幅降价
006 神秘面纱终于揭开，《战神 奥林匹斯之链》正式公布
007 《DQ IX》依旧是正统RPG
008 新作拼盘

日本掌机软硬件周间销量榜 010

欧美掌机软件周间排行榜 011

掌机黄金眼 012

012 掌机黄金眼
014 黄金眼REVIEW——超级机器人大战W

汉化讯息台 016

走近业界 017

017 Level5社长 日野晃博特别访谈

前线狙击 022

022 荒野兵器 交叉火力
025 捉猴啦 猴猴大作战
028 反恐特警组 自由标靶
030 落银城
032 水色学园
034 魔法工厂2
036 我的模拟人生
038 股票交易师 瞬
040 回忆之日
042 美妙世界
045 塞尔达传说 幻影沙漏

特快专递 046

046 交响情人梦
048 嘭嘭方块DS
050 乐高生化战士
052 冲破火网 黑鹰战机

专题企划 055

055 单身情歌——游戏单身现状白皮书

攻略透解 065

065 最终幻想XII 亡灵之翼
090 莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士
147 逆转裁判4

口袋剧场 100

100 魂之狩人（连载六）

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

掌门人 104

104 掌门人
110 Levelup 坛友互动专栏
111 掌上影像馆
112 热点大家谈
113 《掌机王 SP》第 61 辑中奖名单
114 交流空间
116 FAQ 电台
118 小编寄语
120 天下聚会

掌机王自由谈 124

124 打赌

硬软综合站 130

130 掌机市场扫描
132 硬件短消息

玩转NDS 136

136 NDS 软件学院
140 烧录卡新闻站

玩转PSP 142

142 PSP 软件学院

研究中心 168

168 火热秘技

游戏万花筒 170

170 游戏万花筒
174 游戏美图秀

专区地带 176

176 手机游戏吧
178 猎人集会所
180 超级玩家
182 影漫空间
184 米饼教室

掌机游戏综合发售表 190

口袋光环 精彩内容导视 192

游戏索引

NDS

超级机器人大战W	14
股票交易师 瞬	38
回忆之日	40
交响情人梦	46
乐高生化战士	50
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士	90
美妙世界	42
魔法工厂2	34
逆转裁判4	147
嘭嘭方块DS	48
塞尔达传说 幻影沙漏	45
水色学园	32
我的模拟人生	36
最终幻想XII 亡灵之翼	65

PSP

DJ Max 携带版2	168
冲破火网 黑鹰战机	52
反恐特警组 自由标靶	28
荒野兵器 交叉火力	22
落银城	30
失落神殿 魔窟的皇帝	169
捉猴啦 猴猴大作战	25
最终幻想	169

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT 久多良木健卸任SCE主席职位，“PS之父”宣布引退


▲久多良木健和他一手创造的PSP。

SCEI及SONY于2007年4月27日正式对外确认，久多良木健离职的消息将在今年6月19日的公司年度股东大会上对外宣布。享有“PlayStation之父”美誉、现年56岁的久多良木健(Ken Kutaragi)，即将从SONY SCE主席兼首席执行官的职位上宣告隐退。

本次声明公布得非常突然，但SCE官方表示，久多良木健隐退一事已经正式决定，官方将此举称为“次世代的火炬接力”。而久多良木健本人从现在的公司主席和CEO顾问上退下来后，也将把时间和精力投入到他的新事业中去。接替久多良木健公司主席和CEO职位的，将是目前SCEI总裁兼首席运营官平井一夫(Kazuo Hirai)。

对此久多良木健表示：“在为PlayStation家族添置了四位成员(PS、PS2、PSP、PS3)后，终于能够从SCE毕业，我感到非常高兴。能够通过汇集全世界的尖端技术与创造性思维来改变整个电子娱乐产业，这无疑是一件令人兴奋无比的事情。我非常期待能在今后的事业上继续奋斗。”

SONY集团主席霍华德·斯金格对于此事发表看法：“久多良木健是一个拥有伟大梦想的不可多得的实力派企业家。他不仅仅为SONY开创了一个价值数十亿美元的业务，同时把整个游戏产业带入了一个全新的时代。从他的非凡见解、他的创造力和天才、他所创建和培育的优秀团队中，SONY获得了难以估量的巨大利益。现在他希望去追寻新的商机和目标，我们对此表示鼓励和支持。”

对于SCE今后的发展，斯金格表示他将继续支持SCE新任主席和CEO平井一夫。“平井一夫在美国SCEA的业绩，证明了他作为一名强悍企业管理者的实力。他能够领导SCEI更上一层楼，对于这一点我深信不疑。”

尽管斯金格在此次声明中对久多良木健予以了盛赞，但实际上作为SONY集团CEO，斯金格以前在公众场合几乎没有褒奖过这位SCE主席，两人之间矛盾升级的传闻也一直在业内盛行。斯金格在最近一次接受美国华尔街时报采访时称久多良木健是一位少言寡语甚至难以相处的人，并暗示PS3战略决策上的一系列失败也都与久多良木健的独断专行和任意妄为有着密切的联系。

此外，久多良木健还表示，他退休后并不会完全离开SONY，而将继续以集团高级技术顾问的身分支持SONY集团主席和首席执行官霍华德·斯金格以及SCEI的新任主席平井一夫。

事件 EVENT

FAMI通2006年度游戏大奖揭晓！



2007年4月20日，日本著名游戏周刊《FAMI通》的出版商Enterbrain公司正式公开了2006年度"FAMI通游戏大奖"的评选结果，并举办了盛大的颁奖仪式。旨在表彰对电视游戏业作出重大贡献的制作人和游戏作品的FAMI通游戏大奖，今年已经是第二届。

此次评奖的游戏作品，限定为2006年1月1日起到同年12月31日之间发售的游戏作品，总计为885款(限定版及廉价版除外)。



通过从《FAMI通》读者募集投票的方式来对所有参选作品进行评选，最后再由FAMI通评选委员会汇总评选结果并审核后颁发FAMI通游戏大奖。有数万名读者参与了今年的评选，其中有效投票为31933票，在经过层层筛选后最终有12款游戏脱颖而出。

获得2006 FAMI通年度游戏大奖的两款游戏，分别是来自任天堂的NDS游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》和Square Enix公司的PS2平台RPG游戏《最终幻想XII》。除此之外还评选出了年度特别游戏奖等其他多个奖项，并对获奖游戏的制作人或相关开发者予以了表彰。

其中《口袋妖怪 钻石·珍珠》还获得了"特别奖 年度Best Hit奖"。任天堂的另一款NDS游戏《新超级马里奥兄弟》则获得了"最佳重制游戏奖"。而在掌机玩家心目中重量十足的"最佳掌机游戏奖"被PSP游戏《潜龙谍影 掌上行动》收入囊中。



硬件 HARDWARE

PSP在欧洲全境大幅降价



继前不久SCEA宣布PSP北美降价30美元后，SCEE再次宣布PSP在欧洲全境范围内零售价下调，时间从2007年5月4日开始。价格调整后，英国地区PSP售价将由原来的149.99英镑/199.99欧元，下降到129.99英镑/169.99欧元，降幅达到20英镑/30欧元。

对于此次价格的下调，SCE英国市场部经理Ray Maguire作出了解释："PSP是一款独特的主机，能够持续吸引玩家的兴趣。PSP能够为玩家提供最丰富多彩的掌上娱乐体验，从游戏到视频、从音乐到照片浏览再到网络冲浪，应有尽有。现在，PSP与PS3令人兴奋的无限联动潜力进一步增加了PSP的吸引力，现在对我们来说，无疑是启动新价格策略的最佳时机。"

配合此次PSP在欧洲全境的降价，SCEE还推出了五款PSP白金版游戏(廉价版)，这五款游戏均以14.99英镑的底价格销售，它们分别是《山脊赛车2》(Ridge Racer 2)、《铁拳 暗之复苏》(Tekken: Dark Resurrection)、《杀戮地带 解放》(Killzone: Liberation)、《乐克乐克》(LocoRoco)和《摩托GP》(MotoGP)。

事件 EVENT

任天堂有望携《DQIX》亮相2007东京游戏展



众所周知，任天堂是日本首屈一指的游戏厂商，但是自1996年东京游戏展(简称TGS)创办之初就从未正式参加过展览(尽管2005年任天堂社长岩田聪曾在TGS 2005上发表了基调演讲并公布了Wii遥控器手柄，但任天堂从未以参展厂商的身分参加过TGS)。不过，这一情况似乎有望在今年得到改变。

近日，任天堂的一位官员对国外媒体记者透露，任天堂将计划出展今年的TGS，而且将以主要参展厂商的身分出现。以往任天堂都是在TGS主会场外单独开设像"Space World"或"Nintendo World"这样的活动来展示自己的产品，从未在TGS会场内设置过自己的展台。任天堂的这位官员还对媒体透露，公司此次将在展会上设置大型的展厅，用以展示公司即将发售或预定推出的部分重要游戏作品。另有消息说，此次TGS主办方之所以将展会时间由原来的3天延长到现在的4天，原因之一就是任天堂的出展。

对于任天堂此次突然决定出展TGS的理由，这位官员并未给予明确的解释，但不难想象任天堂与Square Enix合作的《勇者斗恶龙IX》(Dragon Quest IX)应该是主要原因之一。以往"《DQ》系列"现身TGS时，都是整个展会上最具人气的展台，今年这个在日本有着国民级RPG美誉的大作重归任天堂主机，也许是促使任天堂决定打破惯例出展TGS的理由之一。《DQ IX》有可能出展无疑是一个令无数RPG玩家们欣喜若狂的消息，而且任天堂官员对记者透露，今年公司计划将在展会现场提供《DQ IX》的试玩下载，所以只要是携带NDS或NDSL主机到场的玩家，都可以通过主机的无线通讯机能免费下载试玩而不必忍受排队的辛苦。



软件 SOFTWARE

神秘面纱终于揭开，《战神 奥林匹斯之链》正式公布



在今年3月《战神Ⅱ》发售时，其所附带的游戏说明书背面印有一个神秘的PSP版《战神》广告，从那时起广大的玩家就预感到奎托斯登陆PSP已经不再是遥不可及的幻想。在保持神秘感一个多月后，神秘面纱终于揭开，《战神》的PSP版被命名为《战神 奥林匹斯之链》(God of War: Chains of Olympus)，并在近日公布于众。对于本作，游戏制作人Cory Barlog曾对媒体透露，《战神 奥林匹斯之链》将展开全新的故事而并非一代的移植。

其实本作在之前的《战神Ⅱ》神秘官网已经有所透露。SCEA前不久开放的《战神Ⅱ》神秘官网上设置了一个系列新作倒计时，在使用包括拼图和文字迷题等一系列手段对玩家进行折磨后才可以显现出最终画面，而最后显示出的画面就是PSP版《战神 奥林匹斯之链》的标题LOGO。

目前本作已经放出了一段游戏预告影像，影像中包括CG和实机游戏画面，不过故事以及其他细节还没有公布。另外，游戏的官方网站也在积极的建设中，相信不久后就会有更多关于本作的消息与大家见面。另据PlayStation官方网站上的游戏发售列表提供的信息，本作目前预定于今年秋天正式推出。



新闻短讯

《洛克人ZX 降临》发售日、价格确定



Capcom公司宣布"《洛克人》系列"20周年纪念作品的第二弹《洛克人ZX 降临》将于2007年7月12日发售，价格为4800日元。本作是于2006年7月推出售的NDS游戏《洛克人ZX》的续作。

PSP首款双UMD游戏《英雄传说 空之轨迹SC》发售日确定



Falcom公司宣布，继PC名作《英雄传说 空之轨迹FC》移植PSP平台之后，"《英雄传说》系列"的PC最新作《英雄传说 空之轨迹SC》的PSP移植版将于2007年9月27日发售。本作是PSP平台历史上首次采用两张UMD光盘的游戏软件。《英雄传说 空之轨迹FC》是累积销量达到240万套的"《英雄传说》系列"作品之一，也是该系列的完结篇。Falcom公司表示PSP版将继承原作的游戏内容并将会增加全新要素。

《DQ IX》依旧是正统RPG

《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》在沉寂了一段时间后终于放出了游戏的新画面以及新细节。本次公布的消息终于涉及到了大家最



关心的游戏的战斗系统方面，而从公布的情报来看，本作改走回传统RPG的选择指令战斗方式，并不是之前所公布的A·RPG。

《太鼓之达人DS》今夏登场

颇受好评的音乐游戏"《太鼓之达人》系列"最新作品《太鼓之达人DS》终于要在2007年夏天登陆NDS了，游戏将充分利用NDS的触控笔与触摸屏来演奏乐曲，并且还支持4人联机对战，这个夏天，在NDS上上演白热化的太鼓音乐祭！

新色彩玛瑙黑iDSL将在五月发售

iQue将在五月于中国大陆推出黑色版iDSL，这批黑色iDSL已预备出货。目前，行货版的名称已正式确认为玛瑙黑。黑色iDSL上市后，行货iDSL的颜色将达到四种：水晶白、珐琅青、珠光红以及最新的玛瑙黑。

关注数字

50万 《逆转裁判4》两周出货50万套

Capcom公司宣布，于2007年4月12日发售的NDS游戏《逆转裁判4》2周间出货量突破50万套，达到了系列的出货量最高纪录。

自《逆转裁判》第一作于2001年10月发售以来，该系列的累积出货量已经突破200万套。Capcom公司表示："除了本作发售之前便累积了极高的人气外，系列作品的代言人丸山和也的广告也在一定程度上扩大了本作的知名度。我们今后还将致力于"《逆转裁判》系列"作品以及原创作品的开发，为玩家提供更将优秀的游戏作品。"

《口袋妖怪 钻石·珍珠》美版5天内狂卖100万套

100万

游戏界数一数二的，制造了"妖怪级软件"这一称号的"《口袋妖怪》系列"新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》再次成为炙手可热的宠儿！《口袋妖怪 钻石·珍珠》的美版于4月22日于北美地区上市，在短短5天之内两个版本在北美地区的销量就突破了100万大关，其惊人速度再创《口袋妖怪》进入北美市场以来的新高。到目前为止，"《口袋妖怪》系列"作品在全世界总销量已经超过了1.55亿套，足以傲视群雄。

80% 日本80%以上的幼儿和小学生拥有NDS(NDSL)主机

在日本有一种面向手机用户的ASP服务，该服务是将来自警察等渠道的当地犯罪情报即时通知孩子家长和监护人。日前，该服务组织对服务对象的监护人们(2671人)进行了一次问卷调查，从调查中得知，有80%以上的幼儿园儿童和小学生都拥有NDS(NDSL)主机。

根据调查显示，拥有NDS(NDSL)主机的幼儿园儿童和小学生占全体的80%以上，其中小学1年级学生拥有率最高，其次是幼儿园和小学2年级，而小学低年级以下的NDS拥有量占总体的70%。

对于给孩子购买NDS(NDSL)的原因，大多数的家长回答集中在"其他人都有"、"不买就闹情绪"、"没有NDS孩子就会失去朋友"等几点上。但是，这些孩子的家长中有70%以上表示对孩子拥有游戏机感到不安，他们所担心的主要问题是"生活习惯"、"视力"、"游戏脑"等几方面。不过另外30%的家长并没有感到不安，因为他们对孩子的游戏设置了规则(约束时间等)，还有的表示每个时代都会有孩子喜欢的新玩具，而且游戏还可以使家庭获得快乐。

■新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

PSP 寂静岭 起源
Silent Hill Origins

◆Konami◆AVG◆预定2007年第三季度◆美版

噩梦般的冒险经历，“寂静岭”之谜即将揭晓！


■马路上的断层也是“《寂静岭》系列”的经典设定。

SILENT HILL ORIGINS

去年有消息称本作将会停止开发，如今随着游戏新图和消息的陆续公布，广大“《SH》系列”的粉丝都可以松口气了。本作与系列前作的风格类似，主人公特拉维斯，这位普通的卡车司机无意中闯入了充满迷雾的小镇，他的冒险也随之开始。玩家将要操纵主角解开重重谜题并逃离这座诡异的小镇。他到底能成功吗？隐藏在迷雾背后的究竟是什么呢？这些就等玩家自己来体会吧。


▲小镇中的迷雾效果绝对不亚于家用机系列前作。


▲玩家将遭遇到“《寂静岭》系列”中的经典怪物——护士。


▲一座着了火的木屋，这会是一种暗示吗？

PSP 加勒比海盗 世界尽头
Pirates of the Caribbean: At World's End

◆Disney Interactive Studios◆ACT◆预定2007年5月22日◆美版

杰克船长生死未卜，“世界尽头”之旅即将扬帆启航！



随着魔幻电影《加勒比海盗 世界尽头》上映时间的日益临近，其一系列同名游戏也义不容辞地担当起开路的先锋。在系列前作中，黑珍珠号船长杰克被海怪吞入口中，他的两位朋友小铁匠威尔·特纳与未婚妻伊丽莎白发誓要走遍天涯海角找回杰克。同时邪恶海盗头子巴伯萨船长也加入到了寻找杰克的队伍中。一行人将驾驶杰克船长留下的“黑珍珠号”，穿越未知海域来到世界的另一边。这期间他们不光要与亚洲海盗们打交道，同时还要提防已经投诚于东印度贸易公司的恐怖鬼船“飞翔的荷兰人号”的船长戴维·琼斯的骚扰。


▲主角依旧是古伶精怪的杰克船长。


▲按照游戏画面中的提示来按键可以巧妙地躲避敌人的攻击。


▲画面素质比起第一作有明显进步。

NDS **变形金刚 博派**
Transformers：Autobots
◆Activision◆ACT◆预定2007年6月16日◆美版

TRANSFORMERS

神秘天外来客，地球沦为战场 博派与狂派的战争一触即发！

今年暑假，《变形金刚》真人版电影即将与观众们见面，而在这之前，游戏厂商也将不失时机地推出《变形金刚》的一系列游戏。这款NDS版《变形金刚》的剧情以及故事设定都与同名电影有着密切联系。玩家在游戏中既可以扮演正义的汽车人，也能化身为邪恶的霸天虎。游戏将以第三人称视点方式来进行，加上触摸功能必将创造出极具震撼力的效果。


▲下屏操作类似于《银河战士 猎人》，更换武器或变形都需要通过点击来完成。


▲这个大铁疙瘩莫非就是霸天虎的BOSS——威震天的新造型？

NDS **战火兄弟连**
Brothers in Arms
◆Ubisoft◆ACT◆预定2007年第二季度◆美版

全新操作力求带给玩家全新的战斗体验！

《战火兄弟连》的PSP版已经在去年与玩家们见面了，在获得玩家们的好评后，游戏厂商又把目光投向了NDS平台。本作设置有三大战役，总共16个关卡，讲述了二战中盟军在欧洲的一系列战斗故事。利用NDS的触摸功能，玩家可以通过点击下屏来达到更换武器、锁定目标以及投掷手雷的目的。另外游戏中出现的各类交通工具都是可以驾驶的，比如威利斯吉普车和谢尔曼坦克等都是可以驾驶。虽然NDS的机能有限，但从公布的游戏画面上来看，效果还是相当不错的，NDS独特的操作方式也势必会带给玩家全新的战斗体验。


▲游戏视点从原本的第一人称改为了第三人称视点。



▲搭乘交通工作进行战斗，给人以耳目一新的感觉。


▲画面素质虽然不是太理想，但战场气氛却营造得相当棒。

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

万众期待的《逆转裁判4》一经发售，便稳稳地坐上了销量榜的头把交椅。首周近25万套的销量不仅令其他同类游戏无法企及，更轻松刷新了系列首周销量的纪录。据最新消息表示，该游戏目前的累计出货量已经突破了50万大关，堪称近年AVG作品中一个不小的奇迹。PSP方面本次有《连合对扎夫特 携带版》杀入榜内，游戏的销售轨迹几乎和PSP上的其他高达ACT作品如出一辙。

软件部分

累计时间 2007年4月9日～2007年4月15日



逆转裁判4

逆转裁判4

周间销量 24万275套　累计销量 24万275套

■Capcom ■AVG ■2007年4月12日发售 ■4800日元



2 马里奥对大金刚2

マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进!

■Nintendo ■ACT ■2007年4月12日发售 ■4800日元

周间销量 8万3517套　累计销量 8万3517套　NDS

3 耀西岛DS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo ■ACT ■2007年3月8日发售 ■4800日元

周间销量 4万5315套　累计销量 58万2674套　NDS

4 进一步成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元

周间销量 2万8288套　累计销量 11万6516套　NDS

5 雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

■Level5 ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4800日元

周间销量 2万3528套　累计销量 44万8663套　NDS

6 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 2万1181套　累计销量 435万1018套　NDS

7 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T. PORTABLE

■NBGI ■ACT ■2007年4月5日发售 ■4800日元

周间销量 2万454套　累计销量 7万6892套　PSP

8 口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

周间销量 1万8874套　累计销量 501万5388套　NDS

9 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 1万6307套　累计销量 422万5415套　NDS



10 文字解谜大辞典DS

ことばのパズル もじぴったんDS

■NBGI ■PUZ ■2007年3月15日发售 ■2800日元

周间销量 1万5855套　累计销量 22万2124套　NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	12万4038台	218万3301台	970万9339台
PSP	2万8476台	73万1607台	524万4261台
GBM	1005台	1万8384台	57万786台
GBASP	739台	1万6967台	592万9737台
NDS	498台	8353台	644万4085台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 25 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	最终幻想 周年纪念版 Final Fantasy Anniversary Edition	Square Enix 2007.7.24	RPG
2	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007 第二季度	ACT
3	反恐特警组 自由标靶 SWAT: Target Liberty	Sierra 2007 第四季度	ACT
4	无瑕人生 新牧场物语 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	Natsume 2007.5.15	RPG
5	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix 日期未定	RPG
6	寂静岭 起源 Silent Hill: Origins	Konami 2007 第三季度	AVG
7	魔界战记 携带版 Disgaea Partable	NIS America 2007 第三季度	S-RPG
8	百战天虫2 开战时刻 Worms Open Warfare 2	THQ 2007.7	ACT
9	火影忍者 究级英雄 Naruto: Ultimate Ninja Heroes	NGBA 2007.8.21	FTG
10	龙的传说 Legend of the Dragon	The Game Factory 2007.5.1	FTG

日版的《最终幻想》复刻版已经发售，而美国玩家却需要再等上三个月才能重温经典。《反恐特警组》这款游戏的操作非常类似于《杀戮地带》，实乃动作玩家的必玩之作。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 25 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	变形金刚 博派 Transformers: Autobots	Activision 2007.6.16	ACT
2	触摸亡灵 Touch the Dead	Eidos Interactive 2007.5.15	FPS
3	圣剑传说 玛娜英雄 Heroes of Mana	Square Enix 2007 第三季度	S-RPG
4	蜘蛛侠 3 Spider-Man 3	Activision 2007.5.4	ACT
5	房车大赛 制造&竞赛 Race Driver: Create & Race	Codemasters 日期未定	RAC
6	流星洛克人 绿木龙 Mega Man Star Force: Dragon	Capcom 2007 第四季度	RPG
7	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007 第四季度	AVG
8	美女餐厅 Diner Dash	Eidos Interactive 2007.5.23	SLG
9	我的模拟人生 MySims	EA Games 2007 第四季度	SLG
10	世界树迷宫 Etrian Odyssey	Atlus Co. 2007.5.15	RPG

《变形金刚 博派》和《蜘蛛侠3》双双携电影的宣传势头一下就紧紧抓住了美国NDS玩家的心，受关注程度直线飙升。排名第二的《触摸亡灵》是一款血腥暴力射击游戏，这种类型的游戏也比较合美国玩家的胃口。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 19 日～2007 年 3 月 25 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.10	ACT
2	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
3	虹吸战士 黑镜 Syphon Filter: Dark Mirror	SCE 2006.9.7	ACT
4	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
5	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
6	V8超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
7	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
8	忍者神龟 TMNT	Ubisoft 2007.3.23	ACT
9	恶灵骑士 Ghost Rider	2K Games 2007.2.16	ACT
10	空战英雄 M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes	VU Games 2007.3.9	SLG

澳洲三月份最后一周内的PSP游戏销售情况平稳，在暑期游戏狂潮还未形成前，整个游戏市场还是基本处于波澜不惊的状态。《虹吸战士 黑镜》这款去年推出的动作射击游戏一下冲到了销量榜第三名，比较出人意料。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 19 日～2007 年 3 月 25 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2005.12.7	AVG
2	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
3	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
4	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.17	ETC
5	任天狗 吉娃娃和朋友们 Nintendogs: Chihuahua and Friends	Nintendo 2005.9.22	ETC
6	成人脑力锻炼 Brain Age: Train Your Brain	Nintendo 2006.6.16	ETC
7	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
8	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	RPG
9	宠物旅馆 Petz Hotel	EA 2006.11.23	SLG
10	快乐的大脚 Happy Feet	Midway 2006.11.30	AVG

从销量榜的排位情况就能看出"《任天狗》系列"在澳洲的受欢迎程度。《成人脑力锻炼》排名第六，销售情况喜人，脑锻炼类型的游戏在日本以外的地区也照样卖得红火。其余几款老游戏的销售情况比较平稳，没有大起大落的情况发生。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

本次"黄金眼"中有两款《FF》作品，分别为PSP的复刻版初代《最终幻想》和NDS的完全新作《最终幻想XII 亡灵之翼》。前者的复刻诚意非常高，画面精致；后者颠覆了系列传统，新意十足。对于喜欢RPG的玩家，这两款作品自然都是不容错过的。NDS的《工作室》新作则素质平平，令FANS失望不已。

POCKETGAMES

冲破火网 黑鹰战机

After Burner:Black Falcon

UMD■SEGA■STG■2007年3月30日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼子：可能是游戏时代不同了，曾经让人痴迷的街机名作转移到掌机平台后并没有引起多少人的注意。游戏操作简单，上手比较容易，就算从没玩过该系列的玩家都能很快投入进去。画面还算不错，不过长时间观看绚丽的战斗场面和飞机翻转动作可能会让人感到头晕恶心。战斗比较火爆，就是场景关卡设置单调了些。与《皇牌空战》相比，本作确实还不够专业。 7

米略：本作原是由世嘉知名游戏制作人铃木裕领衔制作的一款街机空战游戏，在时隔22年后推出的这款PSP版续作还是令人颇为振奋的。本作画面不错，爆炸、烟雾效果看起来很有战斗的感觉，加上真实的音效，玩起来很有临场感。游戏中能够选择的机体多达15款，而且都经过原厂授权，真实度自然有着很高的保证，每款机体操作手感也各不相同。 7

LIKY：本作带给玩家最深刻的印象就是它出色的光影效果以及震撼的游戏体验，作为一款空战模拟游戏，似乎只有《皇牌空战》等少数系列给予过玩家相同的感受。游戏的手感相当不错，各种战机所持有的各自特性使得你不得不对每种类型的任务都进行针对性的选择。游戏的内容丰富，有空的时候和朋友们坐在一起联上两局"协力模式"真是乐趣十足。 8

最终幻想

ファイナルファンタジー

UMD■Square Enix■RPG■2007年4月19日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

雷伊：虽然在发售前曾对这款已经复刻了"无数遍"的作品嗤之以鼻，但实际拿到手后这种感觉却荡然无存。原本粗糙的2D画面在本作中变得无比精细，厂商所宣传的"2D点阵画面的极致"果然名不虚传。游戏的音质也得到了大幅度提高，带着耳机玩的话尤其能够感受到PSP的高音质对优秀背景音乐的高度还原。向所有RPG玩家、尤其是以前玩过这款作品的老玩家强烈推荐！ 9

残月：尽管多次辗转各大平台，这次《FF I》还是很令人满意的。新增的迷宫也照顾了相当多的老玩家，精细的高素质2D画面和悠扬动听的音乐让人感觉是在真正"享受"一款游戏。本作的意义不仅仅局限于本身，更重要的是让后续作品备受玩家的期待。作为系列初始作品，尽管流程和剧情方面略有不足，但经典的战斗培养系统即使在今天也相当出彩。 8

马脩：继GBA版后，SE又将"《最终幻想》系列"的原点作品移植到了PSP上。游戏图像针对PSP的高精细宽萤幕进行重新绘制，并且在美术绘图方面还会把城镇等的地图加上光源处理，这样就使得游戏拥有了极至的2D画面。虽然游戏流程不算太长，但是追加的原创迷宫使得游戏依旧耐玩。另外，无论是行走在大地图还是迷宫里都能进行记录的设定非常人性化。 7

交响情人梦

のだめカンタービレ

卡片(512M)■NBGI■MUG■2007年4月19日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

晓月 评分：7

近期小品游戏中的佳作，不管厂商诚意如何，本作比大多粗制滥造的动漫改编游戏要好玩许多。游戏的流程很短，总体难度也不高，非常适合休闲放松。选曲方面完全贴近原作，收录的48首曲目都是世界著名的古典名乐。遗憾的是，虽然使用不同的指挥家可以改变演奏难度，不过各难度间的差别并不明显，太鼓部分也有同样的问题，无法令人尽兴。

雷伊 评分：6

无论是动漫还是日剧都相当流行的《交响情人梦》终于推出了游戏版。出于游戏玩家层的考虑，游戏中穿插了不少AVG要素，在MUG部分的难度上设置得不算高，上手非常容易。游戏的流程十分短，在内容上多少显得有些分量不足，让人有种才刚刚进入状态就戛然而止的感觉。不过话说回来，会去玩这款游戏的玩家可能并不会在乎这么多细节。

琉璃 评分：8

本作绝对是动漫改编游戏中的佼佼者，以原作的音乐主题创作的另类玩法非常有趣，丰富的音乐曲目也让人大呼过瘾。流程过短是本作的硬伤，不过需要通过多周目才能完全收集齐交响乐曲弥补了这个弱点。轻松有趣的迷你游戏充分还原了原作中的一些搞笑情节，《太鼓之达人》的乱入也让不少NDS玩家体验到了新的乐趣。总而言之，本作绝对是休闲娱乐的最佳小品游戏。

莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士

リーズのアトリエ オルドールの炼金术士

卡片(1G)■Gust■RPG■2007年4月19日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接



画面 音效 系统

琉璃 评分：6

作为时隔数年再次登陆在掌机上的"《工作室》系列"作品，本作维持了系列最传统的系统，回到了以炼金为主的主题上。但是游戏的材料采集及冒险部分就做得差强人意，呆板的采集部分、拖沓的战斗部分以及初期较高的遇敌率都大大影响了游戏的流畅度。不过，游戏中新增的丰富迷你游戏部分算是本作的亮点之一，不但数量丰富，同时也非常有趣。

宇轩 评分：5

虽然游戏回归了"《工作室》系列"的原有风格，并追加了许多新的系统，但是这依然不能掩盖游戏本身偷工减料的嫌疑。无聊的冒险系统以及漏洞百出的剧情，这些我们就先不提了。就连作为游戏卖点的合成系统也显得非常不尽人意。每天重复着同样的事情，即使是FANS级的玩家也会忍受不了吧。如果不是冲着人设比较可爱，也许这个分数会更低一点。

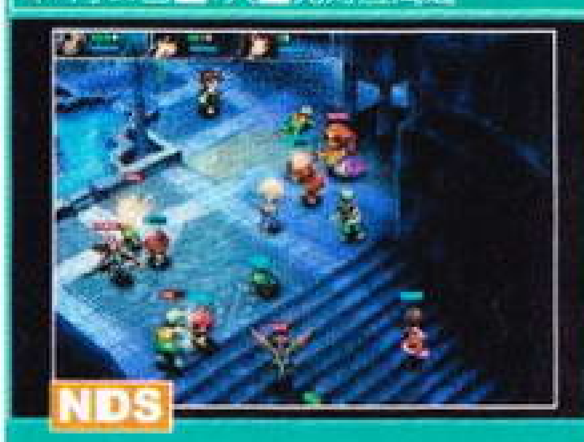
LIKY 评分：7

启用新画师担当人设的本作的确给人不同以往的印象，不过游戏的系统还是继承了系列一贯的传统，老玩家不会陌生。游戏加入了不少需要手动操作的迷你小游戏，这也相当贴合本作诞生的这个平台，多事件、多结局保证了游戏耐玩度。不过游戏最大的问题在于节奏过慢，角色移动慢吞吞，而战斗更是拖沓，完全没有GBA版那种流畅感觉。

最终幻想XII 亡灵之翼

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

卡片(1G)■Square Enix■RPG■2007年4月26日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

宇轩 评分：9

原先还以为这款《最终幻想XII》的续作只不过是《圣剑传说 玛娜英雄》的一个翻版而已。没想到，本作无论是在操作上，还是在画面上，都有着超越以往同类游戏的不俗表现。改进后的召唤兽系统和武器合成系统也很有意思。只可惜作为一款RPG，游戏的剧情显得过于单薄。另外，除了几个变态的分支任务，本作的难度也显得稍稍偏低了些 。

雷伊 评分：7

能够将风靡世界的"《FF》系列"最新作打造成即时战略作品，光从这一点来看厂商的决心还是颇令人赞许的。游戏在整体表现上只算中规中矩，优秀谈不上，但也不像《玛娜英雄》那样受尽批判。本作的操作比较体贴，难度也并不高，使整体流程的推进显得非常流畅。虽说是《FF XII》的后续作品，但风格上相差非常大，先玩《FF XII》再玩这款作品的人落差可能会比较大。

琉璃 评分：9

本作的实际表现还算出色。开场气势磅礴的CG动画维持了SE一贯的片头大气传统，游戏中的实际画面表现也充分发挥了NDS的机能。虽然采用了与之前《玛娜英雄》类似的战斗系统，不过实际游戏后会发现本作的战斗部分要爽快得多，除了最终战以外，战斗难度都不算很高。虽然游戏没有二周目设定，但是还算丰富的研究要素也大大丰富了游戏内容。

超级机器人大战W

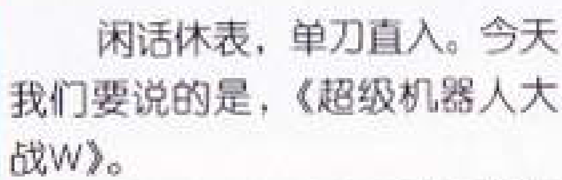
NDS

スーパーロボット大战W

◆Banpresto◆S・RPG◆2007年3月1日◆日版

◆1人◆512M◆5800日元◆无对应周边

黄金眼评分 24 游戏时间：50小时以上 文 阿修罗



闲话休表，单刀直入。今天我们要说的是，《超级机器人大战W》。

实际上，《W》的地位是比较尴尬的。2006年本是“《超级机器人大战》系列”15周年，但是全年却没有一款原创的新作发售，只有12月的X360移植版凑数，而颇受到FANS期待的《原创世纪合



集》也因为种种原因不得不宣布延期至2007财年。和之前GBA版的《J》一样，《W》在发售前两个月左右的时间才正式公布，根本就没有多长时间的宣传周期。而且，游戏的平台选在了NDS上，一下子就给反对派落下了“画面无进步”、“没有语音”等等口实。在《W》正式上市前，很多人都并不看好这款游戏。

不过，当游戏发售之后，综合来看比较高的素质还是成功地让不少反对者闭上了嘴。当然，拿机能说事的人是不会消失的，不过还是有很多人看到了《W》的可取之处。作为一篇评论文章，这里就要分析一下《W》的长处，同时也指出它的不足。希望喜欢或者不喜欢《W》的玩家都能通过这篇文章看到一些东西。

最直观地吸引之前的反对者投入《W》中的要素，无疑就是游戏中的战斗动画！

在游戏发售前，很多人拿着杂志上的静止图片，或者宣传影像中的开发中画面来当作论据，指责《W》的画面比起《J》来没有实质的进步，而且有很多战斗动画直接照搬了《J》中的素材。对于这一点，个人觉得还是很容易理解的。《W》的开发周期比较短，又是NDS平台的第一部作品，使用一些已有的素材也无可非议，毕竟《第3次α》这样的家用平台作品上也有沿用前作素材的先例。

不过，当你实际玩过游戏之后，就应该会很快忽略掉这些“旧”素材，而你的注意力将被全新的战斗动画吸引过去！首先，我们看到的是，新加入的作品中绝大多数机体的动作都比《J》中更加丰富。然后你会发现，很多武器都有追加的击坠动画（当使用该武器将敌机击坠时才会出现的特殊动画）。可以说，《W》中战斗动画的演出效果得到了大幅度强化。大幅特写镜头、召唤背景物（比如《高达W》五飞和希罗攻击时出现的地球），更多贴近原作动画的演出让玩家的代入感提升到了极致。这其中表现最为出色的，莫过于《勇者王FINAL》中GGGG的最终绝招，这个战斗动画整体的气氛渲染已经完全超越了《第3次α》中同一招式（除了动画帧数略显不足导致动作节奏感有些奇怪以外），真正将《机战》的战斗动画推上了一个高峰！

作为NDS上的第一款《机战》，《W》能有如此出色的画面表现已经很不错了。当然，在今后的发展中，制作人员要解决的问题还有不少。比如尽量减少利用NDS自带的



缩放机能来表现机体从画面纵深处前进过来的效果，又比如调整普通机体动作的帧数以使机体的动作看上去更有力度，等等。NDS的机能虽然比GBA强不少，但是毕竟是有极限的。我们或许不能期待今后NDS的《机战》画面能有《第2次G》到《A》的突破，但是至少能够期待它在现有效果的基础上不断改良！

另一个必须表扬的要素，自然就是这次剧本中极为出色的Cross Over（不同作品之间的交叉互动）部分。

这里要说的不是这次剧本整体的构思是否新颖，也不是讨论分为上下两部的故事是否合理，单说不同作品之间的互动环节。最近的几作《机战》，不知是否是因为编剧审美疲劳的缘故，其剧本逐渐出现了单调的趋势。大部分关卡中，剧本的中心都围绕着该关卡的主要角色来进行，其他



角色在剧本中并没有实际的作用，最多只是出来喊两句口号的龙套。整个游戏的流程也就是将不同动画原作的经典场面截取出来再穿在一起。这样的剧本就好比没有加佐料的杂烩串烧，虽然每一支串烧的花样略有不同，但是长期吃下来总觉得千篇一律、缺乏变化。而所谓的Cross Over部分，就好比洒在串烧上的佐料。即使是同种花色搭配的串烧，随着佐料的不同也能变化出不同的味道。

《W》在“佐料”上下的功夫堪称一绝。剧本以原创角色一家为核心，将各个原作中的不同角色都“串”在了一起。从主角一家与《SEED ASTRAY》中破烂王一行是好友加邻居开始，到波太君与百兽王、勇者王联合出演学院祭，到宇宙骑士与风暴战士之间的深度联系，再到拉达姆一方利用宗达金属工厂的能量加速拉达姆树开花这样的跨作品经典桥段融合，原创和原作之间、原作和其他原作之间，《W》全方位地实现了各作品之间的互动。玩家在游戏时不再是一味重复原作早已烂熟于胸的情节，而是看到了不同作品之间相融合后真正“IF”的剧情！

《MX》中，《EVA》与《RAHXEPHON》、《RAHXEPHON》与《RAIDEEN》之间的Cross Over是比较成功的。当时，《MX》的剧本也因此获得了不少玩家的好评。这次《W》在这方面的后来居上更让不少剧情派大呼过瘾。可以说，相对细节的Cross Over比起剧本整体的框架更加能够调动玩家的感情。《W》依靠Cross Over赢得了不少加分。

不过，Cross Over做得好，并不意味着《W》的剧本就应该得到全面的肯定。相反的，这次的剧本本身可以说存在极大的缺陷！而这缺陷就是各作品在剧本中所占的比例的不均衡！

一般来说，每部《机战》都是以某一两部作品为剧本核心、其他作品为辅助的。因此，不同作品在同一剧本中比重不同原本是可以理解的。但是，在《W》中，我们看到了完全没有剧情的《盖塔》、着墨甚少的《百兽王》、剧情被割得支离破碎的《SEED》……最可怜的莫过于OVA版《魔神皇帝》中暗黑大将军，在《J》中的戏份已经少得可怜了，到了《W》中做了F.D.S.的祭品，没露什么脸就直接“领了便当”（典故参考《喜剧之王》）了。

大概编剧这样安排剧本结构的初衷是好的，因为《W》的参战阵容和一年多前的《J》有一定重复，编剧一定是想通过较为不同的结构将旧有作品和新作品更好地结合在一起。我们可以看到《全金属狂潮》、《宇宙骑士》、《机动战士》除了保留了经典场面外，都选取了一些不同于《J》的部分。但是，很明显编剧没有把握好一个“度”。他可以在前半部用一整话来描写《机动战舰》的日常生活剧情，却不肯在后半部为暗黑大将军增加一两话的戏份。在原作中壮烈牺牲的一代武者在编剧的笔下沦落到了龙套的田地，令玩家无不扼腕啊！而为了突出首次登场的《ASTRAY》，正统的《SEED》剧情被切成了无数段，这既在意料中又让人有些惊讶。毕竟《ASTRAY》作为《SEED》的外传，其描写的剧情本身就隐藏在《SEED》的背后，两者很难同时表现完全。虽然最近几次《机战》里面《SEED》都作为主线作品出现，大家都很熟悉了，不过像《W》这样大刀阔斧地对《SEED》正篇剧情下手，还是让人要为它抱不平。基本上，以《W》对于《SEED》正篇故事的再现程度来看，除非你看过原作，否则很难将那些支离破碎的剧情串成一个完整的故事。



限于篇幅关系，这次就只能说这么多了。实际上，《W》还有不少可以表扬的优点，也有不少令人不太满意的缺点。毕竟一个游戏是无法做到“绝对完美”的。作为新平台的首部作品，我们要看到《W》的优点。当然，我们也期待在未来，Banpresto能够带给我们一个比《W》更加出色、更少缺点的新作！让我们一同期待吧！



汉化讯息台

文 小志
编 马修

4月下旬，汉化游戏的发布势头暂时进入低潮，半月间仅有一款《真·三国无双DS 斗士之战》的汉化版发布。好在一些正在汉化中的作品进度都不错，而且根据以往的经验，接下来的"五一黄金周"期间，也许会有不少汉化游戏放出，让我们拭目以待吧。

《三国无双DS》汉化试玩版完

4月15日，电玩巴士论坛注册会员woshiyizhiyu，在该论坛"NDS掌机讨论区"发布了NDS游戏《三国无双DS》(本刊译作《真·三国无双DS 斗士之战》)的汉化试玩版。据介绍此版本为"文本汉化+图片部分汉化"的试玩版。因为武将卡片介绍文字超多，而woshiyizhiyu本人并不懂日文，因此没有翻译。此外文本部分也只是根据游戏里日文中的汉字和翻译网站的机器翻译加上汉化者的猜测而成，因此其中难免有词不达意，甚至与剧情相矛盾的台词出现，汉化者恳请大家谅解。

另外由于汉化者的机器目前借给了朋友，无法对ROM进行测试，因而不排除有不能玩或者死机等情况发生，如有此类情况发生，可以通过邮箱(woshiyizhiyu_mail@163.com)向汉化者进行汇报。无论如何，我们还要感谢汉化者为本作汉化所付出的努力，并期待他今后能有更多更好的汉化游戏问世。在此我们提供打好补丁的ROM的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3600。



APEX汉化组启动《最终幻想XII 亡灵之翼》汉化工程



NDS上新作《最终幻想XII 亡灵之翼》刚刚发布不久，APEX汉化组就对外公布了本作的汉化行动。而事实上，早在去年的12月31日，APEX汉化组正式成立之际，本作已经被列入预定汉化项目。本作的翻译队伍非常强悍，是由已获得日语一级证书的在校学生、日资企业专职翻译、留学日本的研究生、高校日语教师以及某游戏公司在职人员组成。截至完稿日，本作的汉化进程相当之快，ROM第一时间被交到三名主力破解人员的手中，字库扩充非常顺利，首个文本已经导出。接下来我们就一起默默期待并预祝本作的顺利汉化。需要了解更多更详细汉化进度的朋友，可以前往APEX设在Levelup论坛的讨论区(http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=96)进行了解。



《名侦探柯南 侦探力锻炼器》45%汉化完成

这款打着"柯南"旗号的"脑白金"游戏于4月6日汉化始动，截至完稿当日总汉化进度已达45%，图片的汉化则已经全部结束。本次汉化因为"名侦探柯南事务所(APTX)"的介入而格外引人瞩目，虽然是和EWIN汉化组合作进行，不过本作的汉化却是由井未和游戏沾边的APTX率先发起，该网站非常强悍的日文翻译实力相信能令汉化工程如虎添翼，结果如何，让我们拭目以待。



译 胧月 美编 咕噜



2007年焦点人物
Level5社长 日野晃博特别访谈

Profile 日野晃博（ひのあきひろ）

1968年生于日本福冈县，曾在Riverhill Soft公司担任游戏《Over Blood》的程序员兼监督。1998年创立Level5株式会社，后制作了《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙Ⅷ》、《银河游侠》等名气响亮的RPG。目前除了身为社长和游戏出品人外，也是“GFF”团体的会长。（译者注：GFF，以福冈为据点、主要由游戏开发公司构成的团体。）

让福冈成为游戏界的好莱坞！

——Level5设立快8周年了，这样一个年轻的游戏公司能够接下国民级游戏《DQ》两部作品的制作权，其中成功的秘诀是什么呢？

日野：我们心中牢记的是无论做什么都要尽最大努力，当然能够接下《DQ》也有很大程度的运气成分吧。虽然公司只有8年历史，不过作为开发厂商来说已经算长了不是吗？因此我觉得我们并不算是暴发户，而是自己所做的东西确确实实得到了广泛认同。

——下面再说说Level5公司吧。说到游戏公司，一般都会以东京或关西为据点。将Level5公司成立在福冈县是出于什么原因呢？

日野：开始很大程度是因为我自己就住在福冈。现在尽管生意越做越大，但还是没有离开福冈的打算，大体上是由于这里环境很不错吧。

——环境具体是指？

日野：在福冈能够获得准确度很高的情报，这点对于游戏公司而言至关重要。比起东京，这里居住环境良好，房租便宜，食物也非常美味——这种环境是很适合创作的。所以我常说“福冈是一座没什么紧张感的城市”。

——虽然是福冈县的县厅，不过福冈市是没有凌乱感的一座城市呢。

日野：舒适的环境更容易做出高品质的东西来，这是放之四海而皆准的。从这个意义上来说，福冈是很适合创作的城市。

——人材选拔方面情况怎样呢？

日野：福冈本地当然有很多极为优秀的人才。况且接手制作《DQ》后，Level5的名气也越来越响亮，许多九州之外的小组也转职到本社，目前工作人员中的50%以上都从东京、大阪等地转职而来。

——这样啊！说到九州，人才向东京、关西等地流出的情况通常会比较多呢。

日野：Level5让这种情况调转了过来。



——日野先生以“让福冈成为游戏界的好莱坞”为口号，正在担任

GFF组织的会长呢。

日野：现在做的事情跟会长一职还不太相符。（苦笑）想让人才留在福冈真是很不容易。当我们打算将大学里的优秀人才招进公司时，一般都会得到“我想去东京”之类的答复，大概是因为大家都觉得在东京工作会比较好吧。必须改变这样的状况，所以我们就跟Ganbarion、Cyberconnect2等公司的同行碰了一下头，认为有必要让大家知道“福冈是有游戏公司的”，于是就成立了GFF，并组织了相关活动。（译者注：Ganbarion主要作品——《Jump 超级明星大乱斗》；Cyberconnect2主要作品——《火影忍者究级英雄》、《.hack》。）

——GFF的缩写是“Game Factory Fukuoka”吧。

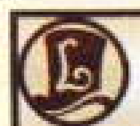
日野：最初是这个名字，不过现在改成“Game Factory Friendship”了，共9家公司组成。

——这些公司之间会在开发工作上互相协力吗？

日野：目前还没有直接在游戏制作上的合作，彼此在游戏的制作类型上有很多的重合，因此也都是竞争对手吧。（笑）我希望以后大家能够真正地互相提携。



成功的《雷顿教授》和未来



用Wi－Fi也能收到日野先生的消息！

——恭喜《雷顿教授与不可思议之镇》大卖！

日野：非常感谢。销售速度比我们预想的快出许多，实在让人吃惊啊。原本在发售前我们并不觉得这会是一款轰动性质的作品。不过我想这样的大卖虽然惊人，但尚在情理之中。毕竟经过这么长的时间，游戏已经渐渐深入人心，加上电视广告的宣传作用，于是发售时一下子就聚集了那么高的人气。之后，TBS和日本TV两个电视台也会对本作进行介绍，因此应该会形成长卖的好势头，如果真是这样那可就太好了。

——“《雷顿教授》系列”的第一作刚发售不久，没想到这么快就公布第二作了。

日野：我们听到有人希望赶快玩到续作的呼声。第一作《不可思议之镇》大约可让用户玩到15～20小时，不过看样子大家对本作非常集中，因此很快就通关并想玩到更多。（笑）



——如果先不管那些难解的谜题，10小时左右就能看到通关画面了。

日野：确实是这样。不过要把谜题全部解开，怎么也需要15～16小时吧。并且用户通过Wi－Fi更可以每周下载一个新谜题，算上这个的话，可玩时间就更长了。

——那些下载谜题如果不每周按时下载的话，是不是以后就永远无法玩到了？

日野：这个问题不用担心。谜题的配信活动会持续一年，假如你是一年后购入《不可思议之镇》的玩家，可以一口气下载全部52道的谜题。

——这可真是太好了。

日野：除了谜题外，将来还会通过Wi－Fi送上一句话消息。这样我们就可以随时传递消息给用户了。举个例子，在《恶魔之箱》的发售前夕，我们可以发送消息“明天就是《恶魔之箱》的发售日了哦”。只不过消息的字数是一定的，每次最多不能超过3行呢。

正是DS才有的解谜乐趣

——实际玩到游戏时，可以用触控笔做笔记。这样的操作性和解谜游戏真是非常符合呢。

日野：《头的体操》一书中有很多问题，有些比如“狼和小鸟”的过桥问题，对着书真的很难解决——啊，这种说法似乎有些对不起多湖老师。



——（笑）那种问题确实很难凭空想来解决。

日野：所以，读者对着书时觉得太过麻烦而扔到一边的问题，在NDS上玩起来反而就变得超级有趣了。

——一个问题要是很快就解开，心情会特别舒畅。

日野：是的，这样的快感很让人愉悦。

——可是不管解谜有多快，始终没有什么奖励呢。我觉得在限定时间内紧张地解谜并不是件快乐的事情。（笑）

日野：你说的这个时间限制系统，在开发时我们也有过讨论，内部持有正反两种意见。有同事认为加上时间限制系统，这样玩家解答得越快就能获得越高的评价。但是这么一来，玩家就会在解谜的同时产生一种焦虑感，游戏不就变成学习软件了吗？我的想法是让大家在玩到本作时，能够拥有细细读书的感受。这样做不仅更符合《雷顿教授》的世界观，也和其他解谜软件区分开了。此外，如果根据解答时间的快慢来设定奖励系统的话，也许就有人会在想出谜题的答案后复位并重新解答，这样一来也就没什么意义了。（笑）

——确实是这样。（笑）

日野：本作中的谜题除了摘自《头的体操》一书外，也有不少是原创的。我作为制作人可谓全心全力投入其中，一方面对内容有着充分的信心，另一方面也很了解本作尚且存在的不足。

——所谓的不足是指？

日野：啊，你是特意让我说出来吗？（笑）

——是的，特意想听听您的看法。（笑）

让续作更完美

日野：制作《雷顿教授》时，我们特意考虑了轻度用户群。我对制作组的成员交待说，没必要做成专门的AVG，也没有必要在故事的推进上下太大力气——我想让那些老爷爷、老奶奶，包括不怎么玩游戏的年轻女性在内都能轻松享受到游戏结局。这个制作理念在游戏的初期体现得相当好，不过到了中盘，故事和解谜的联系就稍有淡化了。游戏开局和结尾的谜题都和故事结合得非常好呢，不过在中盘的某些地方向住民打探情报时，会有将谜题强制加入的生硬感，比如“说起来有这样一个谜题”、“提到蜡烛我想起这样一个谜语”等等。当然从开发角度来说，将谜题和故事结合是相当花时间的事情。我认为故事的主线应该跟谜题紧密结合，围绕主线的一些无关紧要的地方安排其他谜题是比较理想的状态。所以，续作中原创谜题的数量会大量增加，让游戏更加完美。

——关于《恶魔之箱》的话题先放在一边。（笑）这里有个比较尖锐的问题，有人说“将解谜时和剧情时的画风统一会更好”。

日野：这个意见在我们Level5内部也有人提出，我对此是持否决态度的。之所以这样，是因为本作中很多谜题并不是为故事服务的，比如“A小姐和B小姐……”这样的问题，本身跟剧情就没有什么关联。要是给这样的问题也换上和剧情时相同的画风，反而会带来不协调的感觉吧。而且，解谜时画风突然一变，玩家会立刻明白“啊，需要解谜了”。不过，就像之前所说，续作会大量增加原创问题，所以这部分跟剧情相关的问题会采用剧情时的画风，而其他非剧情相关的零碎问题还是会采取类似本作的表现方法。



去向未卜的《恶魔之箱》

——刚才您说不要在故事方面下太大力气，可是我觉得《不可思议之镇》的故事还是非常有趣的。

日野：当时在创作《不可思议之镇》最终情节的时候就在想，大家玩到这里时会不会大叫“这是什么玩意啊！”并指责我们呢。

——是这样吗？

日野：创作剧本时就一直尽力不要产生无条理的状况。我还担心当玩家知道最后的秘密后，会不会说着“还有这样的事啊？”来批判我们呢。毕竟不是科幻，我们将尽量让事件在符合《雷顿教授》世界观的情况下得到解决。

——接着请谈谈续作《恶魔之箱》吧。

日野：《恶魔之箱》里场景的转换会非常频繁。

——是吗！这么说来游戏的舞台并不局限在列车内部呢。

日野：故事的起点是在伦敦……啊，泄密了。（笑）随着列车的移动，主人公们会经过一个又一个地点，最后会来到一个非常了不得的地方。

——“了不得的地方”是指？

日野：这自身就是个谜——“列车的终点到底是哪”这样的谜。《不可思议之镇》中玩家的活动区域只局限在一个小镇中，而《恶魔之箱》由于列车行驶中的场景转换，会给人多种不同的感觉。还有就是前面所说，剧情和谜题的联系将更为紧密，我们想就通过《恶魔之箱》来演绎出“《雷顿教授》系列”应有的完美系统。多湖老师对此也是干劲十足。（笑）

一同：（笑）。

日野：《不可思议之镇》发售一周后，多湖老师打来一个电话，告诉我说他的许多朋友打电话向其诉苦说“《不可思议之镇》人气太高了买不到啊”“老师，我想玩《不可思议之镇》，但是哪里都买不到”之类的。（笑）

——所以大家都干劲十足啊。（笑）

日野：多湖老师还在电话里说“赶快开始续作的筹划会议吧”。（笑）

沿袭系列的《恶魔之箱》

——传说中的“恶魔之箱”，是只要打开这个箱子的人必定会死吧。最初看到这个副标题的时候，我就想这个“箱”会不会就是指的列车。

日野：（抱着胳膊）啊，原来如此。这是……

——“雷顿教授，答案是什么呢？”（笑）

一同：（笑）。

日野：我一直在想“《雷顿教授》系列”应有的基本模式。当时就想像科幻一样异想天开一下不也挺好吗，不过最后还是以比较能接受的基因来解释了。比如推理小说经常开始会营造出一个幽灵形象，最后得知幽灵的真面目，我觉得像这样会比较好一些。所以，大家在玩续作时会抱着“真的有恶魔吗”这样的疑问，最终得到一个满意的答案。

——这个就是“《雷顿教授》系列”的“约定”吧。

日野：是的，我们会坚守这样的《雷顿教授》。

切尔密警官是常备角色

——话说回来，《恶魔之箱》里会有多少前作角色登场呢？

日野：很多都会登场。

——前作的恶人在最后预告完毕后就消失了。

日野：他肯定会登场的。

——说起来切尔密警官也是个不错的角色啊。

日野：他是系列的常备角色，就像《鲁邦三世》的钱形警官一样。

——原来如此。（笑）还有那个女孩子阿萝玛也给人相当不错的感觉。

日野：是这样呢，还有小胡子男也在社内有着高昂的人气。明明其他角色都拥有着欧式姓名，为什么唯独他被称作“小胡子男”呢？（笑）





——不过，不可思议之镇的居民就很难登场了。

日野：要想不跟故事冲突，只能不让他们登场了。不过，(恶作剧的表情）也有很多方法让原本的不合理变得合理。

一同：（笑）。

日野：我想在主要角色的设定上多下功夫，只有雷顿和卢克两人的话那就太寂寞了。所以，我想将切尔密警部也培养成深受大家喜爱的角色。也许有一天《雷顿教授》会被制作成动画或漫画，因此不多塑造一些经典角色可不行啊。

——那么最后的问题，《勇者斗恶龙IX》的开发还在顺利进行中吗？

日野：非常顺利！

——这样我就放心了。（笑）还有，听说Level5正在为公司成立十周年而企划一款“没有战斗的RPG”。

日野：呃，为什么你连这个都知道啊？

——GFF活动会场的影像里，日野先生自己说的，贵人多忘事啊。（笑）

日野：啊，原来如此。果然说出去以后就不太好了呢。（笑）

——不使用剑和魔法，以心来战斗的RPG——真的很期待呢。

日野晃博对游戏看法的一问一答

——制作游戏的快乐源自何处？

日野：在游戏的企划会议上，大家各自踊跃发表意见的时候是最开心的，这其中又以最初阶段的企划会议最为有趣。一半左右的发言都是玩笑性质的，因此完全不知道哪些才是正经意见，真的非常有趣。

——您认为程序员是社长向的职业吗？

日野：从某种意义来说我认为是这样的。由于社长必须对游戏的一切都了然于胸，因此程序员是最容易成为社长的一种职业。不进行编程就无法完成游戏，从这个意义来说，程序员在项目中都是掌握着实权的。程序员必须拥有解决问题的能力，在解决某个问题后，就会得到“那个人很厉害呢”的评价——这样就很容易成为领袖一样的人物了。当然，性格内向的程序员想当社长也不是那么简单。（笑）



▲任天堂现任社长岩田聪也是程序员出身。

——对自己影响最大的游戏是？

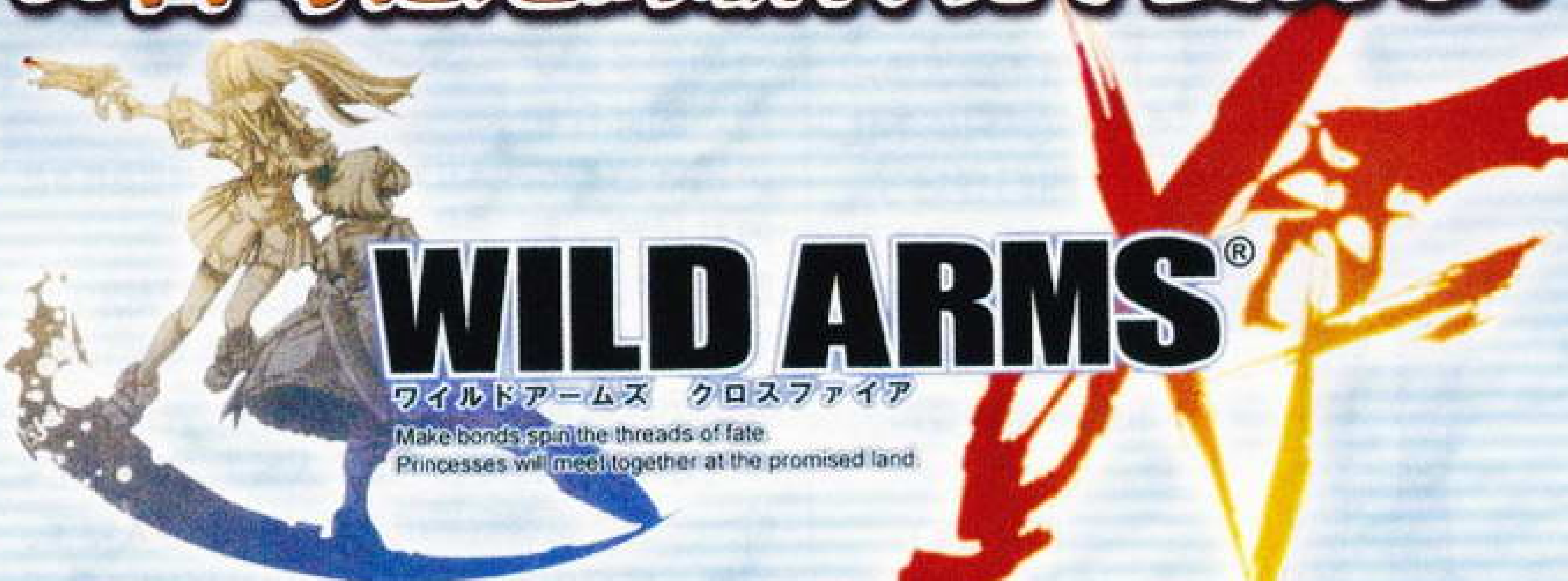
日野：《勇者斗恶龙》和《塞尔达传说》。可以说我是因为《DQ Ⅲ》才走进了游戏界，自己在做游戏的时候，也总是会将作品的方方面面与它进行比较。比如《DQ Ⅲ》在某个时段发生了一个事件，我就会想“要不要在下一款游戏中加入能与之匹敌的桥段呢？”《DQ Ⅲ》是一款无论玩多少遍都乐趣十足的游戏，同时也是我心目中对于结尾和游戏时间的平衡掌握得最好的一作。此外“《塞尔达》系列”我是每作都很喜欢的，《黄昏公主》当然也有在玩。《塞尔达》的精妙之处在于，当你被一个难题困住并打算放弃时，问题恰好就被解开了，这点可以用“天才的平衡性”来形容。就像顶级大厨做出的绝世料理一样，《塞尔达》的很多方面都值得我去参考学习。

——最后对有意向进入游戏业工作的年轻人关照几句吧。

日野：游戏界给外人的印象通常是华丽、快乐、一边玩一边挣钱，这与真实情况是有一定出入的。对于游戏的业界来说，高人气的同时也伴随着激烈的竞争，梦想破灭后退出的人不在少数。因此如果你是真心想做这行，就要从内心成为一个游戏御宅，并且不要为“我是做游戏的”而感到羞耻什么的。制作游戏是很艰苦的工作，非常消耗体力，一定要有克服万难的决心。另外要常备一颗游戏的心——如果单单只把游戏当成工作，这样的人即便能得到信任，也绝不会成为团队的中心。

知名RPG首度战棋化！口笛与枪炮的新传说今夏揭幕！

文 雷伊 美编 澄香



在PS时代，SCEJ曾孕育过许多原创RPG佳作。随着时间的推移，《妖精战士》、《波波罗古罗伊斯物语》、《雷盖亚传说》等SCEJ旗下的知名RPG系列却都因为后续作品的粗制滥造而渐渐失去了光彩，惟独"《荒野兵器》系列"发展到第5作仍维持着较高的制作水准，至今仍拥有着稳定的FANS群。这款《荒野兵器 交叉火力》（以下简称《WAXF》）是系列推出的第一款外传作品，虽然已经公布多时，但详细情报却一直没有公布。于是当我们突然看到这款被制作成战棋类作品的系列外传的真面目时，心中便有了一份莫名的惊喜。

PSP 荒野兵器 交叉火力
ワイルドアームズ クロスファイア
◆SCEJ／Meida Vision◆S・RPG◆预定2007年夏◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

故事的舞台艾雷修斯王国

和系列之前的作品一样，本作的故事依然发生在不断荒废的"法鲁盖亚"（ファルガイア）大陆。在这块纷争不断的大地上，有一个相对来说比较和平的王国"艾雷修斯"（エレシウス），那里便是本次故事的舞台。故事从艾雷修斯王国第一公主遭遇事故突然死亡开始，以此为契机，对国家政权垂涎已久的元老院开始了他们的夺权进程。





作为一款外传作品，本作最大的改变就是类型从原本的传统RPG变为了S・RPG。这样一来，原系列中在广袤地图上探险的乐趣以及丰富的解谜过程在本作中可能是体验不到的了。不过"有失必有得"，变为战棋游戏后，游戏的战略性和战术性将比之前的作品得到大幅度提高，玩家可以在本作中体会到一种与系列之前的作品截然不同的感觉。此外，本作的人设并没有沿用系列1～4代的大峡和歌子，而是继续起用了《WA5》才刚刚担任系列人设的佐佐木和美，对于系列的老玩家来说，多多少少也算是个遗憾吧。

与PS2版《荒野兵器 第五先锋》的联动

通过USB线，PSP版的本作就可以和去年年底发售的系列的第5作、PS2版的《荒野兵器 第五先锋》进行联动。如果在得到关键道具"カモノハシ麦丼"后再与《第五先锋》中的电波哥布对话就可以开始联动。联动后，两作都会有一些追加要素开启。



▲电波哥布位于毁灭的祭坛中，与他对话就可以开始联动。

荒野兵器 交叉火力
- ■入手道具的个数和等级提高
- ■报酬全部提升
- ■发生特殊事件

荒野兵器 第五先锋
- ■6个隐藏BOSS的封印解开

建国骑士团“空白画架”(ブランクイーゼル)是本次故事的关键，玩家要与少女克拉莉萨(クラリッサ)率领的骑士团一起，去击溃元老院的野望。下面我们就来看看预计在本作中登场的部分人物。

主人公 克拉莉萨

声优：咲乃蓝里

领导“空白画架”的少女。性格开朗，讨厌说谎。虽然经常会有烦恼，但却有能力积极主动地去自我客服它们。

拉布莱娜

声优：津野しの

原艾雷修斯王国的魔术师，非常博学，她提出的军事方面的建议常常会成为骑士团的最有力武器。



菲亚斯

声优：津山博

为了守护克拉莉萨而与其同行的少年，虽然有些沉默寡言，但从本质上来看还是一位乐于助人的优雅男子。

雷文

声优：坂卷亮佑

立志成为英雄的热血少年，艾雷修斯的贵族子弟。在战斗中常常会发挥他身体轻盈的优势。



罗格纳

声优：中田雅之

拥有着令人羡慕的强壮体魄的佣兵。虽然外表看上去非常严肃顽固，但为人其实十分绅士。

利用"DER系统"把握战局

在每次进入战斗前，拉布莱娜都会事先向玩家报告下一场战斗的状况，这在游戏中被称为"直接事件报告"(Direct Event Report，简称DER)。利用DER，玩家可以在战斗开始前率先掌握下一战的地形、敌方配置等情报，从而为战术提供参考。如果可以灵活运用这个系统并思考出合适的对敌战术，那么就算遇到再棘手的战斗应该也不会手忙脚乱了吧。

在大地图上移动进入战场



▲和许多S·RPG一样，本作中玩家也需要在大地图上来回移动，如果进入特定的地点就会进入战斗。

率先把握战场地形和胜利条件



▼个别战斗具有特殊的胜利条件，因此一定要事先确认战斗的目的。

▲战斗的地形复杂多变，图中的战场中有沼泽，一旦踏入就会中毒。

利用"T-HEX"来进行移动

和系列第4第5作一样，本作的战场同样是由六角形的"HEX"所构成的。每个格子都被赋予了不同的地形，特殊的地形会影响战斗成员的移动力。此外，如果我方轮流对敌人造成连续攻击，就会形成连锁。连锁发动后，对敌人的伤害值会得到增加，并附带推迟其行动等附属效果。

移动不便的沼泽和雪原



▲沼泽和雪原移动起来非常困难，如果在这样的地形中被敌人逼到了角落里，那么对我方战斗成员将会非常不利。

移动方便的草原和石路



▲草原和石板路比较平坦，障碍较少，因此在类似地形上移动起来比较方便。派遣高机动力角色迅速占据有利位置是不少战斗中都会用到的战术。

用"RES"决定行动顺序

敌我双方的行动顺序都是由角色的"RES"能力决定的。角色的该数值越大，就可以越早行动，行动回数也会得到增加。



▶角色的行动顺序可以从画面右方的长条上来进行确认。

◀游戏中不仅可以使用道具来临时提高RES值，也有着使RES上升的技能。

我方连续行动形成"连锁"





◀如果我方同伴将敌人团团围住后再开始进攻，那么就会对敌人造成连续攻击。



▶随着连锁数的增加，得到的附属效果也会提高。

文 琉璃 美编 咕噜



PSP 捉猴啦 猴猴大作战
サルゲッチュ サルサル大作战
◆SCEJ◆ACT◆预定2007年夏◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

继《比波猴学院》之后，比波猴们就不再局限于"被捉"的命运中。虽然这款即将登陆PSP的《捉猴 猴猴大作战》是系列的正统续作，不过游戏中真正活跃的角色却是命运发生改变的猴子们。下面就让我们一起来看看这款作品的最新报道吧！

操作比波猴来展开的全新冒险！

这次即将登陆PSP平台的《捉猴啦 猴猴大作战》。玩法发生了翻天覆地的变化。游戏中，玩家不再需要使用系列历代的主角小悟和彩美四处追捕那些调皮捣蛋的比波猴们，而是利用博士的新发明来控制比波猴，使用它们独有的技能来闯过难关。那么这个能够操作比波猴的全新发明到底是什么呢？从外形上看，它与比波猴们头上原有的智慧帽差不多，而实际上这是一座迷你研究所！同样迷你的小悟和彩美也置身于这座研究所中。为了恢复原来的大小，他们必须收集齐所有的"纳米卡"，而对于小悟和彩美来说，以现在的迷你身躯简直收集"纳米卡"简直是天大的难题，所以他们只能利用这座迷你研究所来控制比波猴们，替他们收集"纳米卡"，充分利用每一只比波猴的能力来展开本次卡片收集之旅吧！

斯派库塔出现！博士惨遭绑架

▲比波猴们的首领斯派库塔再次出动！这次他一开始便绑架了博士，还将小悟和彩美变小了……

小悟和彩美还有研究所统统都被变小了！一步一步迫近的比波猴显得巨大无比……

就在这个危急时刻……

▲变得如此迷你的研究所眼看就要成为这只"巨大"的比波猴脚下的牺牲品，怎么办？

合体！

▲小悟紧急启动了这座研究所的特殊功能。这时，迷你研究所与比波猴合体到了一起。

比波猴的行动尽在操纵之下！



◀只要驾驭在比波猴的头上就可以全面操作它们的行动，操控它们与别的比波猴展开战斗。

所有登场的比波猴都可以操作哦！

使用比波猴的能力来挑战难关！

当你遇上无法穿越的深渊、无法趟过的水塘时绝对不要灰心，在这样的地点周围一定有能对付这样难题的比波猴，它们各自所独有的技能一定能帮上你的忙，而你所需要做的就只是找到它们，然后与之合体，便能轻松突破道路上的重重难关。不过这些调皮捣蛋的家伙们可不会轻易地与研究所合体哦，这就要考验玩家技术了，如何才能又快又准的乘坐在比波猴的头上！

能在空中移动的滑翔伞猴子

驾驭这只猴子便可以从高处跳下，然后打开滑翔伞便能在空中自由地飞行，能够到达很多跳跃无法到达的区域。

穿蓝色短裤的短跑达人猴子



这种猴子脚力强劲，能够在荷叶沉下去之前一口气跑到对岸！

与敌人战斗就选红裤衩拳击猴吧！

身穿红色裤子的拳击猴可是格斗专家，使用它强劲的腕力将敌人打到在地吧！



当遇上这种非得潜入水中才能穿越的水塘时，就与美人鱼猴子合体吧，利用它的鱼尾和鳍能轻松在水中游弋。

如果想要潜入水中的话 就该轮到美人鱼猴子出场了！

舞蹈少女猴能用右手的扇子来制造气流使风车转动。当然，也能做出像跳舞一样的旋转动作。





与冒险家猴子合体后，能使用像泰山一样的荡绳技能，可以轻松穿越像这样的地方。

还有各式各样身怀绝技的猴子登场哦

这样的黄裤衩猴子是游戏中最常见普通猴子，虽然没什么特殊技能，但可以投掷小石子。



掌机平台大举反恐旗帜，雪乐山名作登陆PSP！

经过一段时间的沉寂，PC平台名作“《SW AT》系列”又卷土重来，系列最新作将登陆PSP掌机平台。本作与近来在PC平台上推出的几款《S W A T》游戏所不同，此次登陆PSP平台的《SWAT》将会是一款第三人称战术射击游戏，而不是传统的第一人称视点。本作是由《盾牌》的作者Scott Rosenbaum撰写剧本，讲述关于美国特别战术小队在都市以及周边地区与恐怖分子战斗的历程。

文 软饼干 美编 澄香

PSP 反恐特警组 自由标靶
SWAT：Target Liberty
◆Sierra◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版
◆人数未定◆售价未定◆对应周边未定

玩家化身为反恐精英，体验特警组的战斗历程！

玩家在游戏中将扮演一名SWAT的小队长，在接到任务指令后便要带领队员们快速赶赴现场处理各种紧急事件。SWAT小队中的每名队员都有其特定的职能安排，队员们所擅长的武器和战术都是不相同的，如何安排好队员们的行动战位和布置战术都是至关重要的事。另外所有队员都必须通过实际战斗来积累战斗经验从而提升等级，以至于玩家可能需要反复挑战某一个任务才能获得良好的评价。游戏大致分为单人模式和多人联机模式，单人模式即是故事模式，而多人联机部分目前还未公布具体细节，游戏开发组3G Studios声称本作的多人联机模式将会很特别，我们就拭目以待吧。





特警版“杀戮地带”

单人游戏是以关卡制的方式来逐步推进的，单人游戏部分中至少拥有12个关卡，游戏中多为室内场景，其中穿插小部分室外场景。由于本作的游戏视点非常像去年的那款火爆射击游戏《杀戮地带》，都是以俯视点来纵览整个战场，所以场景中的任何物体都将尽收眼底，这对同时指挥着多名队员的玩家来说是非常有利的。





灵活制定战术是获得高评价的手段

任务内容比较丰富，除了使用武力来镇压恐怖分子外，游戏中还拥有诸如营救人质等非常具有挑战性的任务，因为对于化身为SWAT队员的玩家来说，并不能一味地靠杀戮来获得胜利，如何在恐怖分子的眼皮底下救出人质后再活捉敌人才是获得高评价的方法。玩家可以通过各种辅助道具来达到这个目的，比如扔摧泪弹能让敌人暂时失去行动力，而非致命性武器也是活捉敌人的法宝。

SWAT小知识

SWAT全称为“Special Weapons And Tactics”(即特殊武器与战术小组)。1969年美国为彻底解决国内棘手的反恐问题而正式组建了该部队。美国第一支SWAT部队诞生于洛杉矶市警察局(LAPD)，该部队的主要任务便是使用特种武器和战术来压制、制止诸如全副武装的罪犯、神经错乱的疯汉或恐怖分子。时至今日，世界各地也纷纷效仿SWAT的运行模式而成立了数支各具特色的特警队。



继去年的两款重量级作品《刀锋兄弟会2》和《地牢围攻》后，如今又有一款充满浓厚美式动作RPG风格的游戏出现在玩家眼前。打着“挑战《暗黑》，超越《地牢》”名号的本作将由法国游戏开发商Monte Cristo与Atari联手打造。大气磅礴的世界观配合华丽的视觉效果绝对能让玩家沉醉于这科技和自然魔法相结合的庞大奇幻世界中。

SILVERFALL

PSP 落银城 Silverfall

◆Take-Two Interactive◆A·RPG◆预定2007年6月◆美版◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定

号称挑战《暗黑破坏神》的华丽美式A·RPG再现世人面前！

文 软饼干 美编 咕噜

自然与科技的冲突，世界大陆崩溃在即

落银城，曾经辉煌一时的巨大帝国都市，座落于大陆中的传奇国度尼尔威王国版图内。随着日新月异的钢铁科技与自然力量之间的矛盾逐渐激化，战争终究还是在血肉之躯与由蒸汽驱动的钢铁怪兽之间爆发了，落银城也不能幸免地被战争风暴摧毁。在游戏中，玩家要带领各路英雄拨开战争云雾，在荒废的大陆上重新创造辉煌。依靠强大的科技力量，还是凭借超自然力量，你必须首先做出抉择。



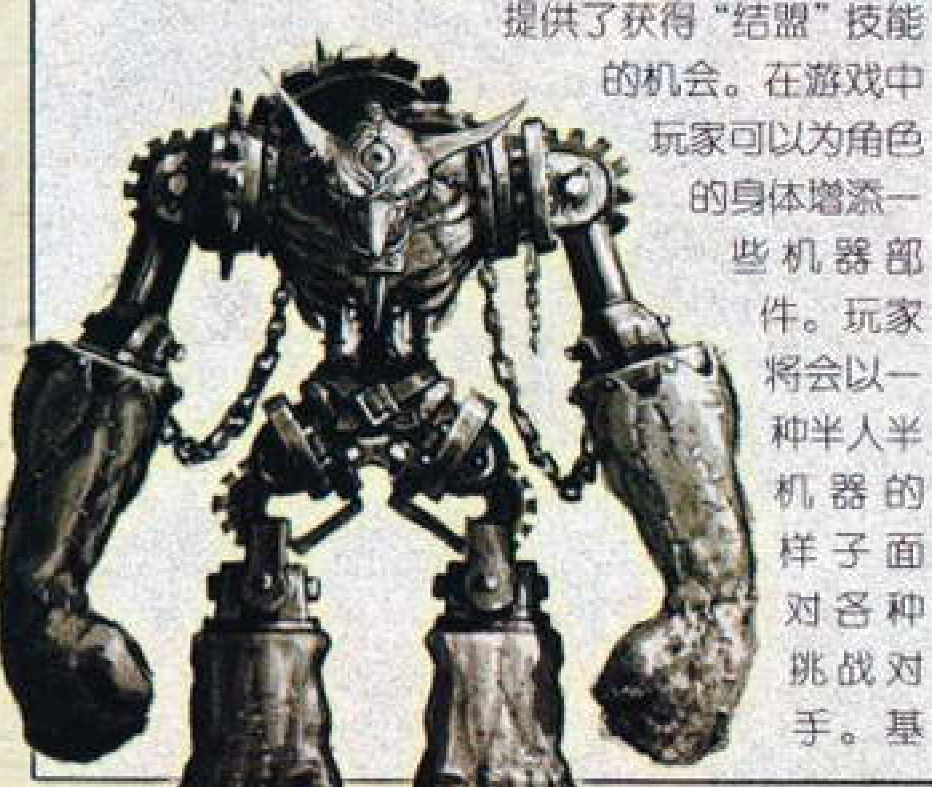
四大尼尔威种族供玩家挑选，创造出你自己的英雄进行战斗吧！

在冒险旅途中，玩家可以从四个不同的种族——人类、精灵、哥布林和巨魔中选择自己中意的一方，然后依靠自由度极高的角色开发系统随意培养你所选取的角色。在玩家慢慢探索未知世界的同时，落银城也将被慢慢重建并等待着你的最终征服。

本作与其他美式A·RPG所不同的一点是，玩家除了要控制自己的英雄外，还会陆续遇到八位各具特色的中立英雄，你可以邀请其中的两名来组建成自己的冒险团队。不同背景的同伴在加入你的队伍后将会开启不同的支线任务。在他们加入玩家的冒险团队之时，就可以对他们的发展方向进行控制，直到达到自己满意的程度。除了重建帝国王城的主线任务外，丰富的支线任务也将提供给玩家解决游戏中各种危机的机会。

英雄无限升级系统是本作的亮点之一

本作角色升级系统是一个全新的开放式系统，英雄无限升级并可支配超过130种技能与魔法的要素实在是非常诱人。玩家需要在三个升级项目上考虑，分别是战斗、魔法和“其他”，这其中还包括某些特定种族的专属技能。除了“近身战斗”、“远程战斗”、“治疗魔法”、“元素魔法”等针对单个单位的技能之外，技能升级项目中的“其他”还为玩家提供了获得“结盟”技能的机会。在游戏中玩家可以为角色的身体增添一些机器部件。玩家将会以一种半人半机器的样子面对各种挑战对手。基于上述这些游戏要素，玩家能够不断尝试用不同的同伴、不同的技能、不同的任务来大幅提升游戏的可玩性。选择好大致升级方向后便可以在升级系统中自主决定所发展的技能。随着不断击败各种敌人，玩家将可以获得给角色升级的技能点。除此之外，玩家还可以随时通过去商店购买道具来恢复自己使用过的技能点。对于不同的角色而言，不同的技能树将带来不同的角色能力，这样玩家才能通过不断试验自己技能来获得自己最满意的技能。不管玩家如何分配自己的技能点，本作都会为你带来快节奏的冒险体验。



令人眩目的奇幻世界让玩家忘情畅游其中

在如画的世界中，本作的开发团队利用了光影特效来展现真实的水面效果、逼真的火焰光影以及许多栩栩如生的怪物。草原、沙漠、沼泽以及不同联盟的建筑物，这些都将遍布在广阔的游戏大陆中。游戏开发者表示，从游戏世界的一端走到另外一端将需要很长的时间，游戏中有一个“快速传送”的设定，以方便玩家在已经探索过的区域间快速穿梭。此外，玩家在每个地区中都可以获得各种物资的补给，而不必回到自己最初出发点。





与PC版的区别

PSP版将继承PC版中颇为有趣的系统特征，游戏画面为了适应PSP的大屏幕而进行了一些改进。游戏采用了类似PC游戏副本的概念。另外，新增的两个多人模式：head-to-head和合作模式将以Wi-Fi方式来进行。



之前我们曾为大家报道的和《太鼓之达人》中的太鼓兄弟有着同样可爱面容的新角色们所要上演的黑色校园喜剧《水色学园》，本次我们将为大家全面解析游戏中那些充满了黑色幽默的角色们，同时也将为大家奉上对本作开发小组的访谈！





NDS 水色学园

みずいろブラッドル

◆NBGI◆ACT◆预定2007年6月◆日版

◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.60 P42



文 琉璃 美编 Nicole

因为可爱 所以做过火一些也没关系！

本作中最大的卖点其实就是这些魅力十足的可爱角色们。虽然他们的外表都非常地讨人喜爱，但事实上他们都是些蛇蝎心肠、心狠手辣的角色哦。在迷你游戏中他们将竭尽全力释放自己的阴险计谋来相互捉弄，那么就让我们一起来看看这些搞怪的角色们吧。

黑原同学
和水色妹妹是同类型的机器人，调皮捣蛋的他是学校中的孩子王。

妈妈
水色妹妹的妈妈，是个祈求人类灭亡以及水色妹妹能获得幸福的温柔母亲，体型非常巨大！



鱼板
水色妹妹的同学，一直在寻找曾经住在同一碗拉面中的兄弟。



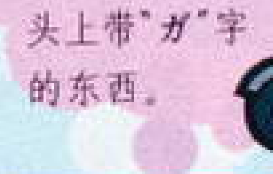
水色妹妹
超级活泼的机械女孩，从进入血色学院的那天起就深深喜欢上了加藤同学，为了自己的恋情不惜一切代价！

芭蕉老师
教授水色妹妹们日本精神的老师，看似个老古董，实际上是个很有趣的人。



牛魔王老师
血色学园的校长，是水色妹妹的老师，喜欢吃牧草。

加藤同学
帅气的机械男孩，喜欢白色头上带"ガ"字的东西。



屁鸟
总是在水色妹妹她们附近飞来飞去的，名如其外形……

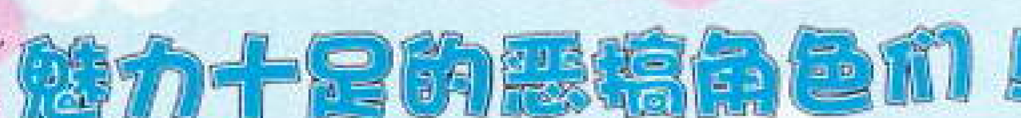


骷髅森林
满足一定条件就会聚齐起来的骷髅头，常被称为"毒森"



爱情鱼糕妹妹
水色妹妹的好友，但同时也是情敌。





式门

虽然是水色妹妹的宠物，但也是她的同学。



喵多罗岛

居住在云层之上的黑猫四兄弟。

大便君

总是突然出现在大家面前的家伙，是什么动物的排泄物呢？

现场直击 开发小组访谈！


横尾有希子 主要负责人设，曾经设计的《太鼓之达人》中的角色深受玩家的喜爱。
金山健太 本作的制作监督。

——能请各位谈谈本作的开发经过么？

横尾有希子（以下简称"横尾"）一开始游戏的内容是可爱的角色玩接尾令。

金山健太（以下简称"金山"）不过，Game Over的时候角色和现在一样突然被砍到，肯定很有意思，所以我们就向着现在的方向发展了。

横尾 我们想试试NDS到底能将暴力表现到什么程度。

——从画面中很难想像这个游戏里有很多毒辣的角色登场，对应全年龄玩家真是让人意外。

金山 水色妹妹是机器人，所以被砍到也不会死，而且飞溅出来的都是机油。是不是让其他机器人动作游戏都变得敏感了？（笑）

横尾 虽然是言语毒辣，不过毕竟是孩子也可以玩的游戏，在一番考虑之后，我们保持了最低限度。但是如果游戏变得太圆滑又会失去原有的味道，所以我们研究了很久那些无论如何都不可能让步的地方。

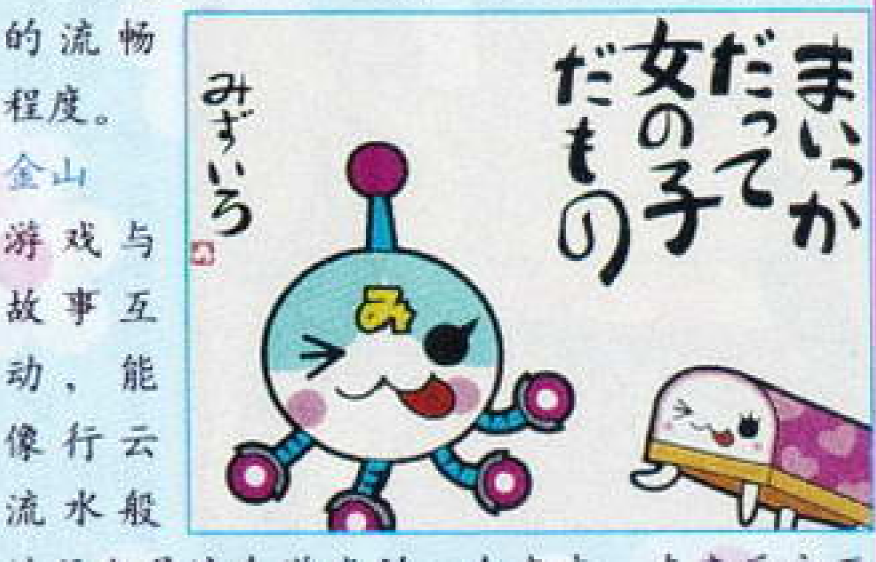
——变成串烧、被压烂，水色妹妹被整的方式真是不少啊。

横尾 失败时的表现也是按照我们的想法画的，因为从各个角度挑战极限是从企划阶段就确定下来的主题。（笑）

金山 虽然会变成两半，但绝对不会死，因为是机器人嘛！

——除了机器人，还有很多超乎常理的角色吧，它们是怎么产生的呢？

横尾 果然还是照着自己的想法来画的。（笑）还有，妈妈是因"长脚角色以后会流行"这种直觉而产生的。除了角色，我们还在感知输入文字方面下了工夫，希望大家能关注反应的流畅程度。



金山 游戏与故事互动，能像行云流水般地玩也是这个游戏的一个卖点。在音乐方面我们也请了优秀的制作人员。

——最后请对期待本作的玩家说句话。

金山 不光是看起来可爱，我们在游戏中的文字输入快感等方面也做得很细致。本作不光是迷你游戏合集，而是我们带着自信制作的一部游戏，请期待本作的玩家能一直享受到最后。

隐藏角色登场 太鼓兄弟友情出演！



出自同一位设计师手下的超人气角色太鼓兄弟也将在本作中登场，天真、可爱的这两兄弟又将在《水色学园》中有何表现呢？真是让人期待！（不过，和田鼛身边的那只奇异生物是什么呢？）

NDS版《魔法工厂 新牧场物语》即将推出其续作《魔法工厂2》，该分支系列在传统《牧场物语》的基础上融入了众多RPG要素，战斗和迷宫成为游戏的重要组成部分。相比前作，厂商在RPG要素方面下了更大功夫，并且有消息透露说，本作中可爱的新娘候补不在少数哦。



Rune Factory 2

ルーンファクトリー

NDS	魔法工厂2 ルーンファクトリー2
	◆MMV◆A·RPG◆发售日未定◆日版
	◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

文 胧月
美编 澄香

STORY

前作完结的数年后，由于帝国野心的破灭，世界终于得以在短暂的和平中安定地小憩。某天，诺拉德王国的边境小镇阿尔瓦纳町迎来了一张全新的面孔。在这个名叫凯伊路的青年面前，出现了一位少女，而这个和平的世界也即将再次在不安的异变中瑟瑟发抖。



▲世界观毫无疑问是继承前作的。

乐观向上的主人公 凯伊路

性格开朗的旅行者，在故事的开始来到了阿尔瓦纳町。不管对谁都温柔无比，敢于直面困难，有着不甘认输的强烈上进心。

全新的舞台

本次主人公的根据地是小镇阿尔瓦纳。凯伊路的家、牧场以及其他众多施设都陈列在这里，玩家需要在经营牧场的同时与镇上的各位居民交流，不断推进故事的发展。

▲虽然战斗很重要，不过作为"《牧场》系列"精髓的牧场经营部分依然精彩。



◀看上去很豪华的建筑。

回复魔法点数的澡堂



▲在游戏中使用道具需要消耗"Rune Point"，前作中只要来到澡堂泡一泡就能得到回复，本作应该也不例外。

牧场主之家



▲前作中，通过增添主人公家里的设施能制作各种道具，本作会对该要素进行加强吗？

喧闹的节日





▶在定期庆祝的节日上，和其他镇民比比谁种出的农作物更好吧！

触摸口袋系统公开，让游戏更加顺手！

玩家在城镇或迷宫中行走时，屏幕的左下角会显示三个标志，这些标志被称为"触摸口袋"。玩家只要点击它们就能方便地切换到装备画面，游戏的流畅度因此提高。

迷宫探索要素大幅进化



▶虽然官方宣称新要素满载，不过目前公布出来的情报依然比较暧昧。

在迷宫中探索、和怪物进行战斗等动作要素也在本作有所加强。在冒险过程中主人公可以获得各种素材并把它们打造成各种武器，向着迷宫的最底层进发！

活力十足的女主人公 玛娜

游戏中众多女主人公之一，将凯伊路视为兄长一般地尊敬着。眼睛大大的玛娜很容易就能跟别人打成一片，对凯伊路寄予着绝对的信赖。

ぼくとシムのまち（仮題）



文 宇轩　美编 紫枫



对于EA的“《模拟人生》系列”，想必大家都已经很熟悉了。本作虽然挂着“《模拟》系列”的牌子，可却和以往的作品完全不同。在游戏的玩法和风格上反而更贴近任天堂的《动物之森》。到底本作能否再现《动物之森》的百万销量呢？还是让我们先看看官方公布的资料再说吧。

NDS 我的模拟人生（暂定）
ぼくとシムのまち

◆EA◆SLG◆预定2007年内发售◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

STORY

我们故事的主人公花掉了所有的金钱买了一间度假村的小屋。不过令他大失所望的是，这个小镇大部分的房屋都是空着的，显得没有生气。根据另外一个刚刚搬来的居民说，虽然这里的环境相当好，但是度假村的人气却一直不高，居民们几乎都失去了干劲。主人公当下决定要用自己的双手来改变周围的一切，于是大踏步地向市区走去……



▶本作的舞台是居民数量急剧减少的度假圣地。只要实现了居民的愿望，小镇的设施数量就会不断地增加。



制作玩家的分身



既然题为《我的模拟人生》，那么自然不能少了人物作成系统。游戏的立意在于让玩家真实地投入游戏，把主人公当成自己的分身。画面右侧的3个选项分别代表人物的头部表情、发型和服装的设定。通过这个系统玩家可以制作出属于自己的个性游戏人物。





种类繁多的个性元素！！

和谐的邻里生活

小镇上的每一个人对自己的生活都有各种各样的烦恼。帮助他们解决这些烦恼之后，小镇就会热火朝天地发展起来了。



帮助居民实现他们的愿望！

小镇的邻居希望玩家在门前的花坛里种植花朵，像这样简单的事件还有很多。当然，居民也可能会委托你相当复杂的事件。他们的愿望是多种多样的，想要全部满足可不是一件简单的事情哦。

日常对话中"快乐指数"醒目

与居民们的日常对话中，根据对方心情的不同，背景音乐也会发生变化。上方星型图标标示的就是所谓的"快乐指数"，如果你选择的对话符合对方的图标，"快乐指数"就会随之上升。当邻居们心情愉快的时候，说不定就会有好事发生哦。

▲背景音乐分为"普通"、"开心"、"愤怒"、"悲伤"4种类型。

搞好和居民们的关系！



▲在花坛里种植各种颜色的花朵会让城市的景色变得更加美丽。解决居民们烦恼的同时也让小镇得到了发展。

各种各样的迷你游戏

小镇度假村中的设施可以用来玩种类丰富的迷你游戏。前提是要先得到对应的道具才可以开启。

◀当玩家得到球拍和网球之后到网球场就可以玩到这个迷你游戏。一共有三种不同的玩法，闲暇之余也可以当作休闲小游戏放松一下。

▶上屏显示有花环的完成图，玩家必须在规定时间内利用下屏显示的材料将花圈编织起来。这个游戏考验的是玩家瞬间的判断力。





◀从迷你游戏中得到的道具可以和其他朋友进行互换。不过这些道具到底有什么作用目前还不得而知。

7个主要生活场景

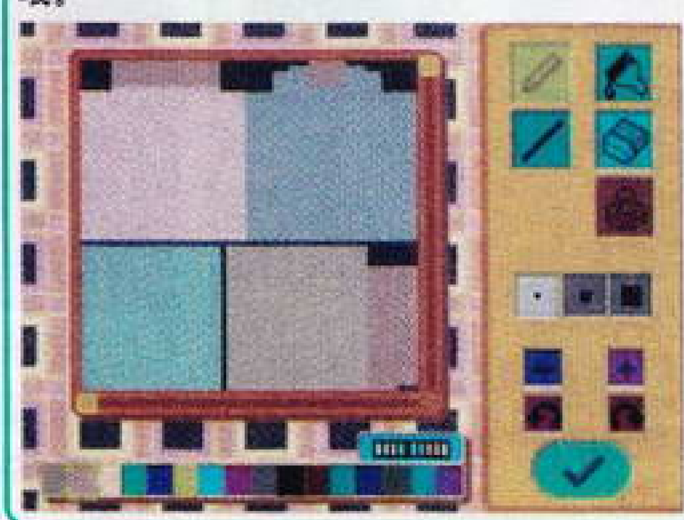
玩家生活的舞台主要由"家"、"市中心"、"港口"、"欢乐街"等等7个场景组成。各个场景都有它独具特色的设施。

▶主人公居住的小屋，有时候也会有邻居前来拜访。



▲市中心设置的喷水池，是居民们集中休息的场所。

▶美丽的海边度假村。如果和居民们的关系很好，也可以带他们来这里游玩哦。



◀自己家中的家具和服装都可以自由设定它们的颜色。并且玩家可以选择其中最喜欢的四种保存下来。



以炒股为题材、加入了众多夸张技能的AVG作品《股票交易师 瞬》的发售日确定为今年6月7日。一款《逆转裁判4》让Capcom掀起了AVG游戏的热潮，这款同样有着新颖题材的原创作品能否再次获得玩家们的亲睐，在玩家中掀起一股炒股风潮呢？答案在一个多月后就将揭晓。现在，还是让我们先来看看游戏的新情报吧。

文 雷伊　美编 紫枫

NDS	股票交易师 瞬 株トレーダー 瞬
	◆Capcom◆AVG◆预定2007年6月7日◆日版
	◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边
相关报道	Vol.53 P18 / Vol.60 P44

战斗规则根据对手改变

游戏中与对手们进行爽快感十足的战斗是这款作品的卖点之一。本作在对战时具有很多规则，具体的规则要求是会根据对手的个人情况而发生改变的。下面我们就率先为大家介绍一下目前已公布的三个规则。

标准
在一定期间内进行交易，目标是取得比对手更多的利益，是游戏中最简单的规则。

疯狂手枪
要求取得比对手更多的亏损，与标准规则具有着相反的目标。

8发8中
要求比对手先行卖掉确定利益的所持股票，连续8次之后就算胜利。



精神力槽

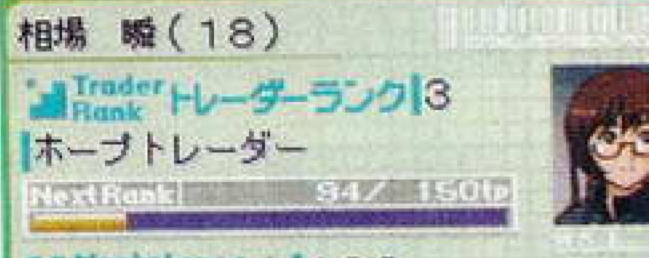
主人公等人的"精神力"会根据交易的情况而增减。如果精神力消耗完毕的话，则会进入失落状态，到状态回复之前都无法进行交易。因此，在战斗中尽可能地消耗对手的精神力值也是取胜的关键所在。



▶利用交易技能削减对手的精神力是游戏中的重要战术。

挑战瞬的对手们

在交易中心内，有着各种各样的对手等待着主人公瞬去挑战，这些对手都相当具有个性，下面我们就为大家介绍一下其中的几位。



▲通过对话中的选项选择和不断与对手战斗，瞬的交易等级就会上升。

太一





经营着父子水果店的男子，最近刚刚开始沉迷于炒股，经常在交易中心出现。

山笛

有着40年炒股经验的知名股票交易师，因为某种原因造访了瞬等人所在的交易中心。



效果各异的交易技能

本作中技能的种类非常丰富，而且效果也是五花八门。有的可以自由操纵股价、有的可以回复精神力，还有的可以妨碍对手的正常交易。下面，我们就来看看桐神乐花子的某个华丽交易技能的效果。



▼用触控笔快速将花瓣移开露出交易画面，就可以化解危机。

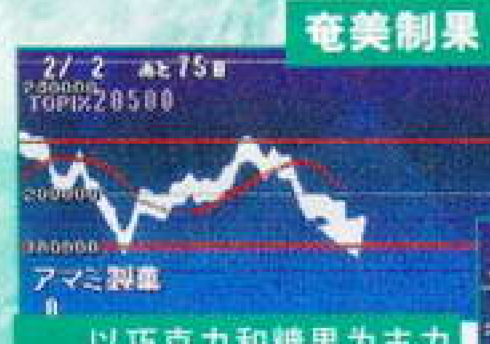
▲桐神乐花子发动交易技能，交易画面中顿时出现了许多樱花花瓣影响玩家的正常交易，情况对玩家非常不利。

对手们的特殊交易技能

在众多对手中，有不少人有着自己独有的特殊交易技能，这些交易技能正如他们的外貌一样非常具有个性。要想取得对战的胜利，如果不找到应对这些技能的方法可是万万不行的。



个性丰富的股票品种



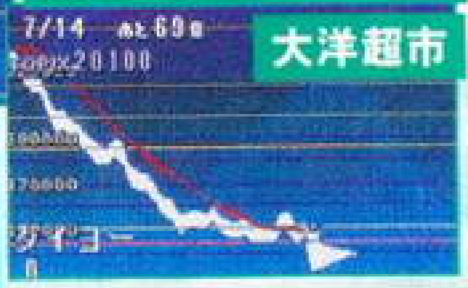
以巧克力和糖果为主力产品的点心生产商。股价会定期上下浮动，所以比较好掌握交易时机。

白犬宅配

以小规模家庭送货为中心的企业。股价的变动非常激烈，虽然可以短期内就取得巨大收益，但风险非常大。

丸菱重工业

丸菱财阀旗下的大型重工业厂商。股价变动比较稳定，虽然比较保险，但赚不了大钱，比较适合初学者。



分店遍及全日本的超市。股价常常会一味地往下掉，但有时也会突然上涨。趁股价最低时买进等升值是个不错的办法。



山笛的随从，实际炒股水平并没有想像中的那么厉害。





白领打扮的男子，非常享受炒股带给自己的快感。

其他魅力角色



◀▼OL和接待处的女子，游戏中的女性也同样具有着独特风格。



◀这位叫做剑持的老人是交易中心的老顾客。

文 胧月 美编 咕噜





NDS 回忆之日
Days of Memories

◆SNK Playmore◆AVG◆预定2007年6月14日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

时过境迁，SNK的游戏号召力已大不如前，不过这并不影响由《侍魂》、《KOF》、《饿狼传说》等格斗名作培养出的核心FANS对该社的眷恋。今年6月14日，一款集结了SNK游戏中众多女性角色的恋爱养成游戏即将在NDS平台登场了。虽然该作是由三款手机游戏移植而来，不过大部分国内玩家应该都无福消受原作。借着这个机会，各位男性玩家大可与各位巾帼格斗家们亲密接触、了解她们更为女性的一面。



三部作品合集，近三十名女性角色！

由于SNK的众多格斗游戏存在年代上的区别，因此游戏中他们将处于架空的现代社会和日本江户时代这两个不同背景。虽然目前未有《月华剑士》人物登场是个不小的遗憾，不过目前公布的将近三十名女主人公已经足够让人目不暇接了。

回忆之日 我与她的热恋之夏

本作舞台是200X年的私立清岭学园，原创主人公即将迎来高校生活的最后一个暑假，就在主人公满怀期待愉快的假期时，美人缘出奇地从天而降——先不说同班要好的麻宫雅典娜、柔剑部学妹藤堂香澄，新邻居不知火舞、咖啡店店长King、转校生莉安娜、实习女教师杰妮、道场师父坂崎由莉、邻校的库拉都渐渐进入主人公的生活中来。玩家可以决定如何跟她们约会、发展到怎样的关系，在日常生活和约会时间里能触发大量关键事件，由此可影响到女生们对你的好感度。盛夏的7月结束后，谁会陪伴在你的身边呢？



▲高中就成为人气偶像的麻宫雅典娜，每次演唱会的气氛都会热烈满点。

▲很少看到如此学生气的库拉。

▲泳装的藤堂香澄，充满夏日的清爽。



D忆之日 致最重要的你



本作发生在前作的三年之后，地点则转移到清岭大学。依然是炎热的夏天，3年级的主人公天树优一边打发着学生生活，一边开始筹划起自己的未来。这次登场的主要女性有同课题组的巳泽雫、一同生活的义妹双叶萤、青梅竹马的纪沙罗、学姐神乐千鹤、校长秘书麦卓、同级生菲奥莉娜。令人不安的是，连女侦探玛丽也开始对大学及周边展开调查，草薙京和八神庵也在 暗中神秘地活动着，究竟有什么事情会发生？



▲神乐千鹤作为三神器之一的持有者，身着巫女装也在情理之中。

▲节日的玛丽给人完全不同于平时的文静感。

▲这一对冤家对头始终会活跃在故事中，不知道万年留级生京到底毕业没有。

D忆之日 大江户恋爱绘卷

时为17XX年7月，江户时代。主人公大之介经过江坂城时受到伊吕波的邀请而决定暂住下来。这代中的女主角除少部分原创外，都是《侍魂》中的角色。包括永远的圣女娜可露露、冰雪少女莉姆露露、来自琉球的真名镜弥娜、复仇的吉野凛花、意大利人沙耶、赤瞳少女命、失忆的色以及古典女仆伊吕波。同时，我们熟悉的主角霸王丸、橘右京、牙神幻十郎等都会作为关键人物出现。



▲恬睡的姐妹。

▲活力女仆伊吕波，大胆的穿着经常让他人的双眼无所适从。

▲色在本作的身分为艺妓，旁边的男性是大之介吗？

文 胧月 美编 咕噜



SE的耍帅大作《美妙世界》终于在发售日期的公布上有所进展，看来玩家们需要苦等的日子并不多了。本次情报的一大亮点就是上位死神虚西充妃，这标志着伪御姐八代卯月不再是死神组织的一点红。此外，女主人公四季的布绒玩具也能成为战斗的得力帮手。

NDS 美妙世界 すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年夏◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi连接

相关报道 Vol.49 P61/Vol.60 P25/Vol.61 P26

上位死神降临

眼镜，女仆装，骄人的身材——这位充满萌元素的女性不光只有外表上的魅力，同时她也是死神组织中的干部级角色。和同为上位死神的南师猩不一样，虚西充妃没有流露出一丝的野性与杀气，高贵典雅的气质愈发凸显其很有可能是组织内智囊团的重要一员。她虽然也会向音操等人下达死神游戏的任务，但本体并不会轻易现身。



▲向狩谷和八代下达任务的虚西，由八代那句“姐姐大人”的称呼看来，两人的关系似乎很亲密？

▼与谜之男子对话的虚西，从语气来看对方的地位要更高一阶。



虚西充妃

死神组织中的阶级

游戏中神秘的死神组织存在阶级差异，死神成员积累了一定的功绩便可升职。目前，我们对功绩获得方式、组织内部构造都无法知晓。

死神成员的翅膀大小各自不同，其中也有像南师猩、虚西充妃这类无法直接看到翅膀的上位死神。





◀他们都是最初级的死神。

波奇君 战场大活跃!

四季一直抱着的布绒玩具波奇显示其真实作用——它会作为四季的拍档参加战斗。从前面几次的报道中我们知道音操的战斗能力主要来自形形色色的徽章，而其他伙伴则拥有各自的攻击手段。作为同伴之一的四季，波奇就是她的杀手锏了。



四季



波奇



不借助外力就能自行行动的布绒玩具，看上去像是一只猫。对于四季来说，波奇身上寄托了珍贵的回忆。



▲发动必杀技后，庞大的波奇军团在上下双屏以各种动作攻击敌人，拳打脚踢好不热闹。

新噪音鼹鼠登场

在任何地点都能挖地并潜伏，伺机对经过的猎人进行突袭。对付这种噪音需要紧扣它从洞穴内探头的时机。





◀ 除了使用巨大的锐爪攻击外，还会向主人公投掷炸弹。

BOSS级噪音



新徽章公布

音操通过装备不同的徽章可拥有各具特色的攻击手段，徽章总数多达300。在战斗时，玩家最多可装备6种徽章，并且随着使用次数的增加，徽章也能通过升级而变得更为强大。

电气释放

在下屏上以触控笔描出区域并大规模释放静电，对敌方全体进行攻击。



▲本身的威力并不高，优点在于可以攻击复数敌人。

飞来石

在敌人的头顶出现岩石并攻击，和电气释放一样也是全体攻击。



▲威力很高的攻击手段，从画面左上角来看，主角可以装备3个飞来石徽章，看来通过徽章的叠加其威力也会上升。

重剑斩

对特定方向上敌人的致命一击，可攻击复数敌人。







▲攻击范围内的敌人，威力很高，是BOSS战中很重要的攻击手段。

道具和装备

本作中主人公们的装备都是现实中存在的服饰，这些装备不单单能增加我方的防御力，还附带各种技能。

服装

由于都是时尚服饰，因此在性能之外，我们是不是也要考虑一下美观度呢？

食物

吃下食物的一瞬间并不会产生效果，而是让FOOD槽加长，FOOD槽充足时战斗状态也会加强。

状态

分为勇气、攻击、防御三项数值，值得注意的是"勇气值"，它是装备道具的必要数值，随着装备道具的增多，勇气值会越来越接近上限。



各式商标

包括服装在内的许多装备品上都存在各种商标，这些商标不仅代表了该服饰的价值，更会随着流行度的变化而对主角的能力产生影响。穿上当前流行商标的服饰，主角能够获得特殊的状态加成。





灵活运用NDS机能所制作的塞尔达传说最新作又有消息放出了。从预定6月22日发售的情况来看，本作的完成度应该已经相当高了，但是单机部分依旧有许多未公开的谜团。这次主要介绍的是船的行进、剑技以及其他一些新的系统。

文 宇轩　美编 澄香

NDS 塞尔达传说 幻影沙漏
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計
◆Nintendo◆A・RPG◆2007年6月22日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

不怀好意的男人 莱因巴克

曾经在官方预告片中出现过的男人，现在我们终于知道了他的名字——莱因巴克。这个不怀好意的男人经常会在林克的冒险途中出现，并进行阻挠。长着一副丑恶嘴脸的他，到底想要做些什么呢？



回旋镖投掷！





假名表示！

▲对话中，如果遇到读不懂的汉字，只要点击它们就会出现相对应的假名。这可是专门为了方便小朋友阅读才推出的系统，对于我们中国玩家来说，就显得有些不必要了吧。

◀被墙壁围住的机关，可以使用触控笔画出回旋镖的飞行的路线来打开。

大炮发射



▲林克驾驶的小船会按照玩家所描绘出的路线前进。当敌人出现时使用大炮将它们击落。

千变万化的剑技！

▶点击敌人或是在林克周围画圈都可以发动华丽的剑技，相信本作的战斗一定非常有趣。



Wi-Fi通讯对应！

▶之前介绍过的双人对抗模式已经确定对应任天堂Wi-Fi无线网络。除了这个模式之外，连机部分是还会有其他未公开秘密呢？让我们一起期待6月22号的到来吧。





音乐题材的经典漫画《交响情人梦》继改编日剧后于去年年底被制作成TV版动画，而如今这款NDS版游戏依然有动画版野田惠的声优川澄绫子参加演出——凄惨的是只有"嘎波"、"呀"之类的叫嚷声，声优控们请安息吧……



文 胧月
美编 nicole

新人记者登场！

虽然原作以千秋真一和野田惠为中心叙述故事，不过本作玩家扮演的则是一名音乐杂志的新人记者。在校门和事务所之间往返两次后，就要以这个学校的学生们为对象进行取材了。在学校的俯瞰画面的右上角有"取材"和"自由行动"两个选项，可以使用触控笔自由切换。

取材

推进游戏进程的模式。在取材画面中，校园内的各个地点上会有乐符和猫鼬两种标记。乐符表示可以前去的地方，在这些地点有一定几率触发特殊剧情，也有可能一无所获；而猫鼬标记表示可以玩到指挥、太鼓以及其他迷你游戏的地点，这些都可以视为流程的关键关卡，如果玩家一心想快速通关，那么只要集中点击猫鼬标记并完成相应的游戏即可，加上本作主线流程很短，大约1个多小时就能通关了。



自由行动

在通关一遍后，该选项中的八个项目会全部显示，玩家能够玩到的游戏都全部包含在其中的五个项目内。



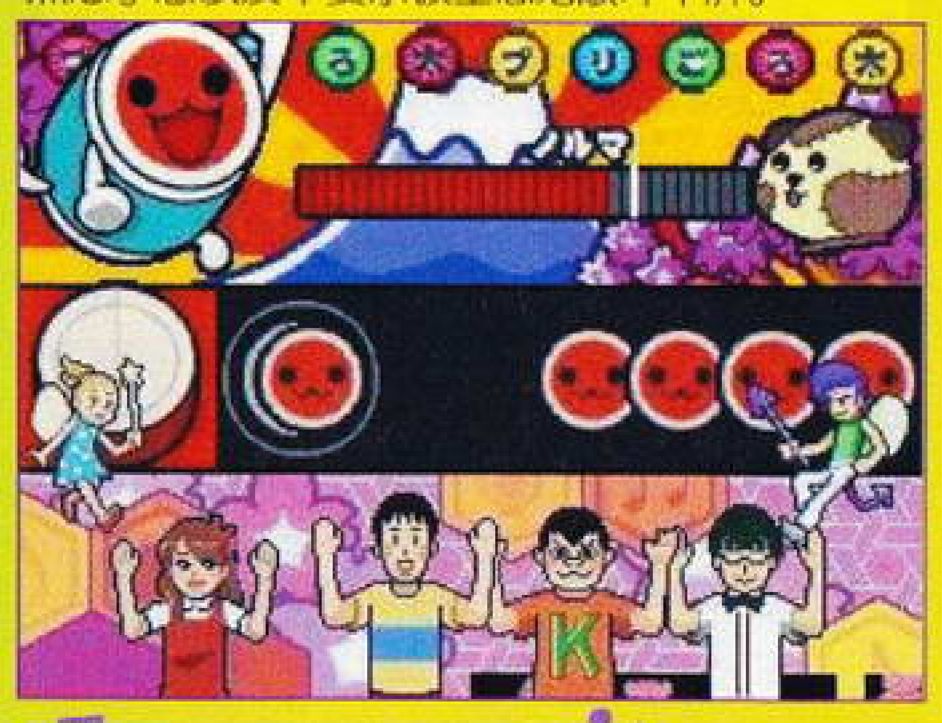
野田妹的变态魔窟

野田惠可谓AVG史上最为邋遢的女主角，堆积成山的垃圾、发黑的奶油锅、长蘑菇的脏衣服、适合真菌繁衍的饭碗、甲子园的泥土以及随地乱丢的衣服，这个迷你游戏就是要帮她将房间收拾干净。屏幕的中央堆积着大量杂物，而边缘则有书柜、衣橱、纸箱、可燃垃圾箱、不可燃垃圾箱5种设施，玩家要使用触控笔把杂物分类放到其中。其中要注意的是乐谱也要放进书柜，纸箱用来放照片等和千秋真一有关的花痴收藏，用塑料袋打包好的垃圾、食物残渣和纸质垃圾要放进可燃垃圾箱，铁罐头等则放进不可燃垃圾箱。

太鼓之达人

追求真爱的定音鼓高手真澄的主题游戏，《太鼓之达人》的简易版本，运用触控笔模拟鼓槌敲击下屏中的鼓面来完成。因为只有表示鼓

面的红色音效，因此即便是最高难度也相对简单不少，如果以前拥有《太鼓》经验，要做的应该只是熟悉手感以及不要乐极生悲地敲坏下屏。



里轩料理

首席小提琴手峰龙太郎出身自料理世家，该游戏即要求玩家在规定时间内记住料理所需的食材，然后在众多食材中按记忆选出。在总时间内成功做出一定数量的合格料理就算游戏成功。其中，简单难度每次只要记忆3种食材，规定的合格料理数量也很少，非常容易完成；困难难度需要记忆的食材多达5种，不慎选错1～2次基本上就GAME OVER了。

音乐会

终于切入主题，该模式可以玩到贴合原作主题的指挥游戏。首先从千秋真一、休德雷泽曼等六人中选择一名指挥者，不同的指挥者对应演奏难度有所不同，同时指挥时的演出画面也不一样。正式开始游戏后，上屏会随着音乐的节奏依次掉落乐符，乐符分蓝色和红色两种。

蓝色乐符

当蓝色乐符和下屏滑过的黄色乐符重合时点击该乐符即判定演奏成功，按照重合程度的不同会有彩虹色大圆圈和白色小圆圈两种画面效果。重合度很高时会显示彩虹色圆圈，同时得分也较高。如果二者完全没有重合时玩家就事先点了下去，除了判定演奏失败外，乐曲还会出现跑调的现象。



红色乐符

红色乐符掉落时，下屏也会相应出现拖着长尾巴的六色乐符。当红色乐符和六色乐符的首音符重合时，快速连续点击六色乐符中的每个圆面直到所有乐符完全消去才会判定成功。当然，玩家也可以采取划线的方式一举将乐符消除。难度越高的曲目中，红色音符的出现频率也就越大。演奏红色音符时只要成功，一般都会出现彩虹色圆圈的效果，当然如果失败了，乐曲的走音会非常严重。



宇宙脱出GOGO

原作中野田惠最喜欢的一部动画片，讲述了几个小伙伴来到宇宙中的奇妙星球后虽然A经常被B欺负但是因为B提醒过A服用宇宙生存必须的糖果所以A倍受感动并于关键时刻在爱与友情的指引下将B救回宇宙飞船的故事。（以上请一口气读完。）在本作中，这个动画被制作成横版过关游戏。玩家控制主角躲避宇宙中的重重障碍，并到达右边的飞船中即可获胜。宇宙中出现的障碍主要有尖石、兔子、滚石、陨石和布熊，尖石、布熊和滚石可依靠跳跃或下蹲躲避；而兔子由于会跳跃，因此玩家躲避时需注意一定的时间差；陨石有横向和斜向两种，横向陨石下蹲可以躲过，斜向陨石比较难躲，在听到“A BU NA I”的警告声后不要贸然前冲，稍等片刻即可。



Panel de Pon DS

《嘭嘭方块》最早登陆于SFC，在SFC机能的支持下，其炫丽的画面和独特的连锁消除曾让不少玩家为之着迷。在《超级马里奥》20周年时，又和《马里奥医生》一起成为合卡纪念游戏。如今，这款PUZ又推出了NDS版，下面就让我们一起来看看本作的有趣之处。

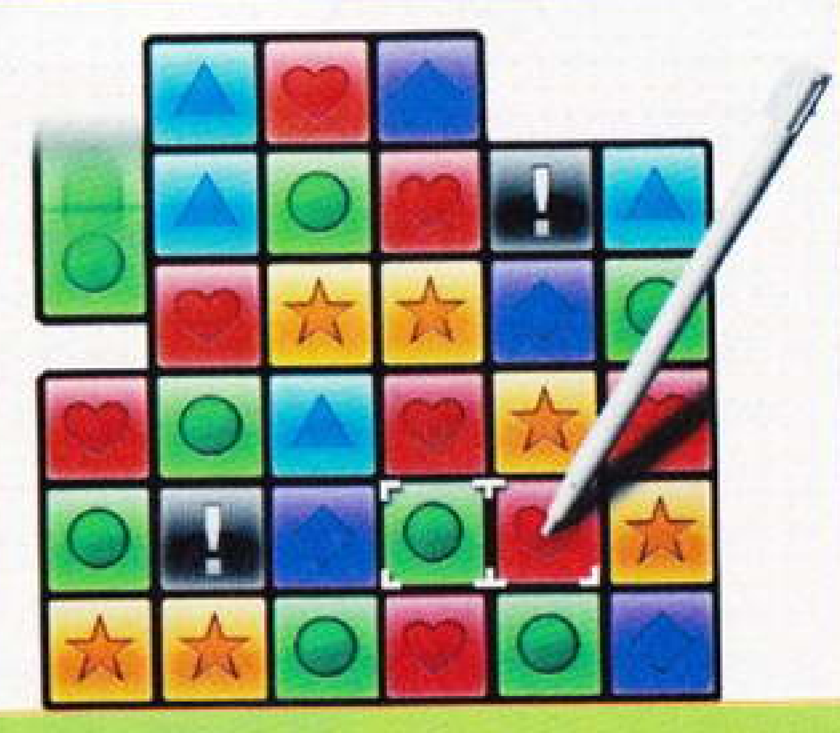
文 马修 美编 Nicole

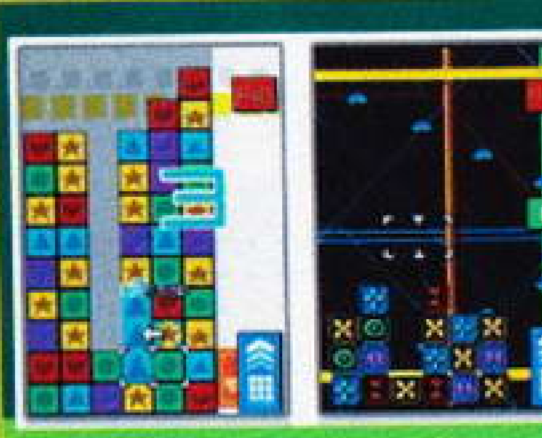
NDS 嘭嘭方块DS パネルでポンDS

◆Nintendo◆PUZ◆2007年4月26日◆日版
◆1～4人◆256M◆3800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

基本规则

玩家要将方块左右移动（不能竖移动），当横的一行或竖的一列出现三个或三个以上相同的方块时，那些相同的方块就会消除。三个是最低消除数，消除数大于三个还会有额外的奖励，而消除一次后再次形成消除，更会形成奖励更高的连锁消除。当方块堆积超出版面上限时即为失败，其他各模式下也有不同的胜利条件和失败条件。本作玩时需要把主机逆时针转90度玩（也就是竖起来玩），支持触摸操作和按键操作，但因为将机器竖起来后按键玩得有些别扭，加之这种PUZ本来就更适合触摸操作，因此，大家就用触控笔开始这华丽的"嘭嘭之旅"吧。







▲本作有非常丰富的方块和背景。

游戏关键字



两分钟

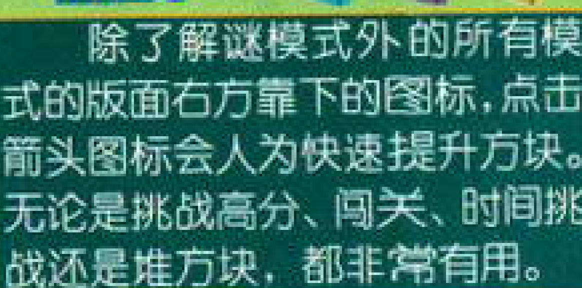
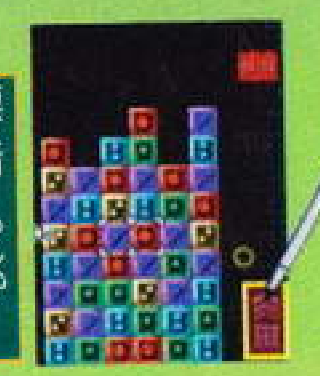
游戏中各模式时间相关模式的统一限定时间。

CLEAR线

出现在闯关类模式的特殊的线，将CLEAR线上方的方块全部消去即可过关。

箭头

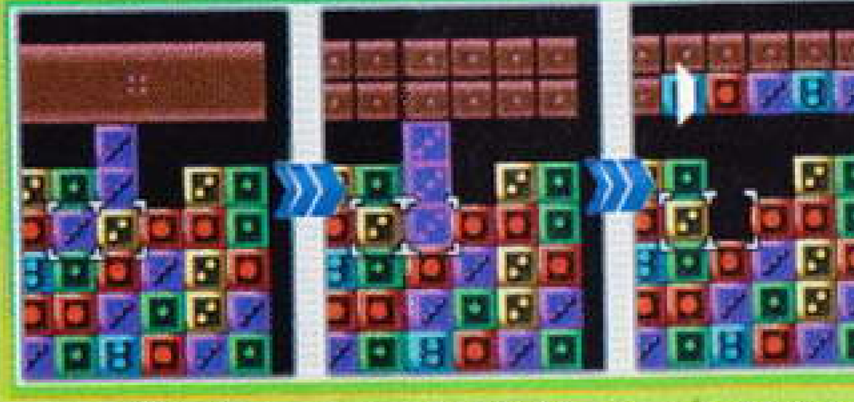
除了解谜模式外的所有模式的版面右方靠下的图标，点击箭头图标会人为快速提升方块。无论是挑战高分、闯关、时间挑战还是堆方块，都非常有用。

堆方块

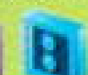
一种特殊的子模式，要在版面内尽多地堆方块，但不能高到超出限定的版面。

阻碍方块



大的方块，无法直接消除，只有与相接触的小方块消除时才能变成若干个不同的小方块。

灰色方块



一些模式里出现的不能消掉的特殊方块。

连锁消除

连锁消除本作乃至本系列的重点所在，下面为连锁消除的图解。

▲当相同的三个方块消除后，再次形成消除，就会出现连锁消除。

▲按照图中所示移动，会形成同时消除。



▲在相同方块消除的时间内移动其他方块，使得接下来继续形成消除，这种消除方式为主动连锁。

道具

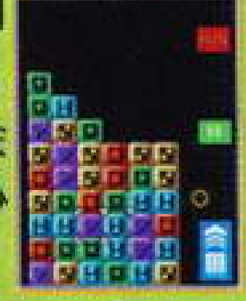
本作的道具只有在一些对战模式中才可以开启使用，包括以下几种：

	フィーバー	一定时间内让自己的方块全部 连锁消除
	3カラー	让自己的方块变为红色、水色和绿色三种
	リフレクト	把自己的阻碍方块转降给对手
	シェイク	一定时间内，让对手陷入混乱状态
	パラライズ	一定时间内，对手的横排无法移动
	グレイ	一定时间内，让对手的方块全部变成无法消除的灰色方块。

单人模式讲解

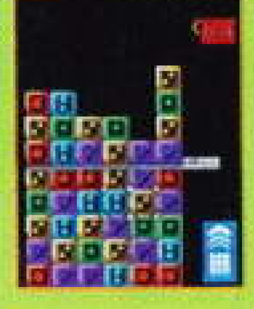
エンドレス

无限模式，该模式下没有时间限制，只要没有突破屏幕上方界限，就不算失败，但强制上升的速度会越来越快。看看你在这里能得多少分，多多利用连锁消除吧。



ステージクリア

关卡挑战模式，消除完CLEAR线上的方块就会过关、然后挑战下一关卡的游戏。总共有6大关，每关有5个版面，进入选项后的三个选项，サイショカラ为开始新记录，ツヅキカラ为读取记录继续游戏，レンショウ为挑战在サイショカラ中已经完成的关卡。



オジャマチャレンジ

阻碍方块挑战模式，该模式下会不断落下阻碍方块，而且随着游戏的进行，阻碍方块的下落频率会越来越快，大的阻碍方块也会出现得更多。



VS COM

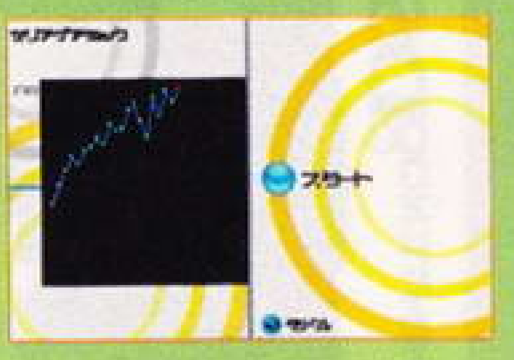
和电脑对战，包括有用连锁消除给对手以阻碍方块打击的オジャマVS，先消尽CLEAR线上的方块就算胜利的ステージクリア，以及比两分钟内谁的得分高的スコアアタックVS——该模式要多多利用连锁消除来加分。

タイムアタック

时间挑战模式，限制时间都是两分钟，其中スコアアタック为挑战高分，オジャマアタック为尽多地消除阻碍方块。セリアゲアタック则是尽可能地多堆积方块——当然，不要堆到突破版面。

マイニチプレイ

挑战自己每天的记录，包括有两分钟内挑战高分的スコアアタック，两分钟内尽多地破坏阻碍方块的オジャマアタック，以及两分钟内要玩家在尽多地堆方块的セリアゲアタック。三个子模式的规则完全不同，而且每天只能挑战一次，你能突破昨天的成绩吗？



パズル

解谜模式，限定行动点数内将消除全部方块，行动点数显示在左（上）屏幕。其中パズル1有60道谜题。パズル2需要将パズル1的60道谜题全部完成后才能开启，难度自然也比パズル1更高。アクティブパズル需要玩家在游戏开始、方块消除的时间内将灰色方块中的方块移到正确的位置，形成主动连锁消除，共有5个等级，需要一一开启。ミッション要连续挑战10道谜题，每道谜题都有不同的任务要求，也有5个等级，需要一一开启。



▲行动点数\提示\返回上一步

多人对战

和NDS上多数方块游戏一样，本作不仅可以让玩家独自消遣，还可以在和朋友聚会时一起联机对战，而且支持一卡多人联机对战。包括有让玩家自由对战的フリーVS、面向初学玩家的ビギナーVS、支持语音聊天的フレンドVS和让相同生日的玩家对战的バースデーVS。



▲二人联机画面



NDS 乐高生化战士
Bionicle Heroes

◆Eidos Interactive◆FPS◆2006年11月14日◆美版
◆1～4人◆256M◆29.99美元◆无对应周边



文 自由 编 软饼干

乐高积木玩具想必大家都非常熟悉，任何人都能利用这种积木来根据喜好随意拼装成任何造型。去年就曾经推出过“《乐高星球大战》系列”的掌机游戏，获得玩家们的好评。本作同样也是利用乐高积木为蓝本，只不过游戏主题从“星球大战”变成了“生化战士”。

什么是“乐高生化战士”？

所谓“乐高生化战士”就是由乐高公司生产的一种大人小孩都可以玩的主题积木玩具，其造型可以说是千变万化，应有尽有。由于这个玩具可以把各部位的零件进行拆装组合，以此来做出个性化的生化战士，所以美国人都比较喜欢这个系列。笔者在这里不得不佩服美国人的审美观，真想不通这么稀奇古怪的东西还有这么多人喜欢……





操作简单



本作是一款需要利用触控笔来操作的第一人称视点射击游戏。游戏操作很简单，有些类似于NDS版《银河战士 猎人》，玩家要一手拿触控笔点击下屏来控制战士的视角，一边按键来进行射击。游戏中共有四种操作方式，主要就是为了配合玩家们习惯性用手。

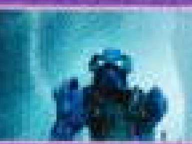
默认操作（右手触摸式）	
十字键	控制人物四方向移动
L	射击键
R	调查机关
ABXY	无作用
划动下屏	控制人物视点
双击下屏	跳跃
START	暂停
SELECT	切换武器

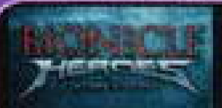
第二套（左手触摸式）	
十字键	无作用
L	调查机关
R	射击键
ABXY	控制人物四方向移动
划动下屏	控制人物视点
双击下屏	跳跃
START	暂停
SELECT	切换武器

第三套（右手按键式）	
十字键	控制人物四方向移动
L	射击键
R	调查机关
ABXY	控制人物视点
点击下屏	跳跃
START	暂停
SELECT	切换武器

第四套（左手按键式）	
十字键	控制人物视点
L	调查机关
R	射击键
ABXY	控制人物四方向移动
点击下屏	跳跃
START	暂停
SELECT	切换武器





战斗轻松

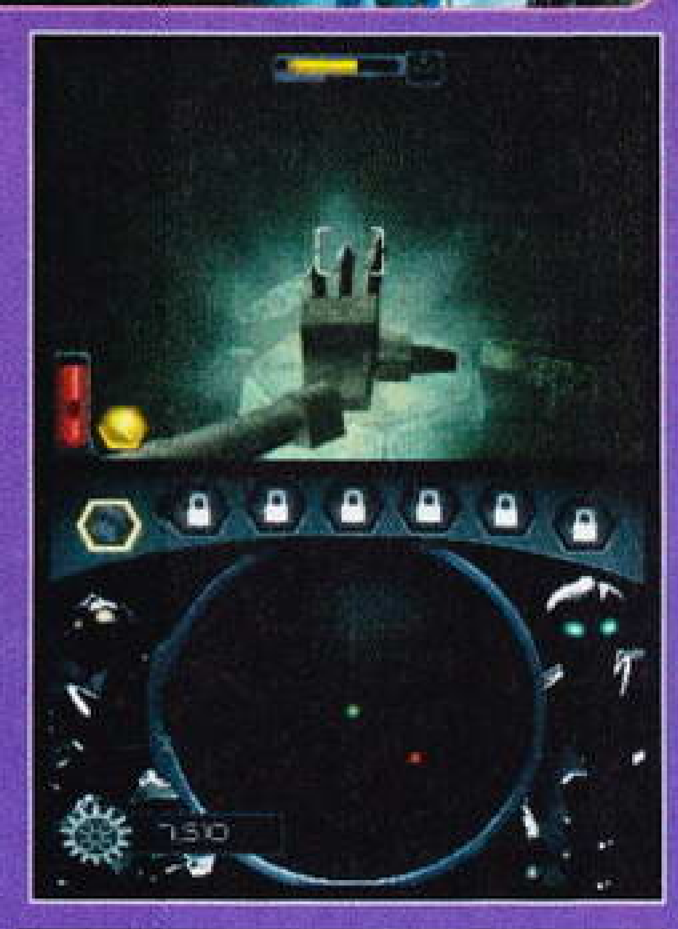
本作是属于那种休闲娱乐型的FPS游戏，甚至还有些恶搞的元素在里面。游戏是以关卡制来推进故事发展的，其中共有6个世界版块等待着玩家前往挑战。每个版块中又分为5小关，其中前4小关属于一般关卡，玩家只需要一路来到目的地即算过关。进入第5小关后就会遭遇BOSS。BOSS战时，玩家需要面对威力强大，动作敏捷的各路强力BOSS，掌握其行动规律才能获得胜利。



探索未知区域时，玩家只需要根据下屏雷达的显示就能轻易判断出敌人的所在位置，接着就只需好好瞄准射击即可。游戏中虽然有HP的概念，但只要玩家不被连续重创就不会死，因为HP会在短时间内慢慢回复。场景中的齿轮就是金钱，金钱的惟一作用就是用来购买秘技，注意多多收集吧。

武器系统

本作的武器系统蛮有意思，在下屏能看到7个六角型的图标，这些图标就代表武器。游戏初期只有一把普通的连射光弹枪，随着游戏推进就能逐渐开启火力强大的武器。武器不光能获得，还具有升级功能，当获得关卡中的宝物后就能提升武器威力。比如较早获得的激光枪威力不俗，缺点就是不能长时间连续射击，必须等能量槽慢慢回复才行。



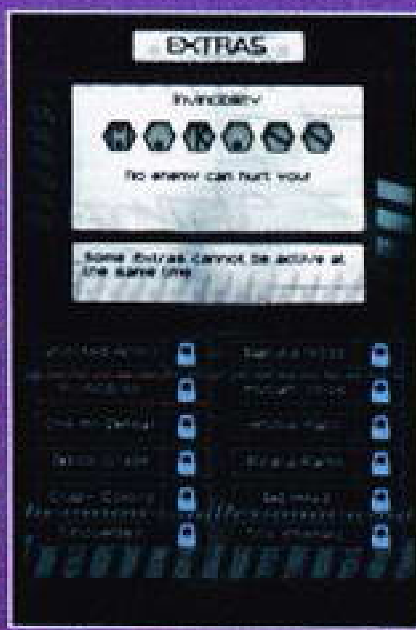


符文

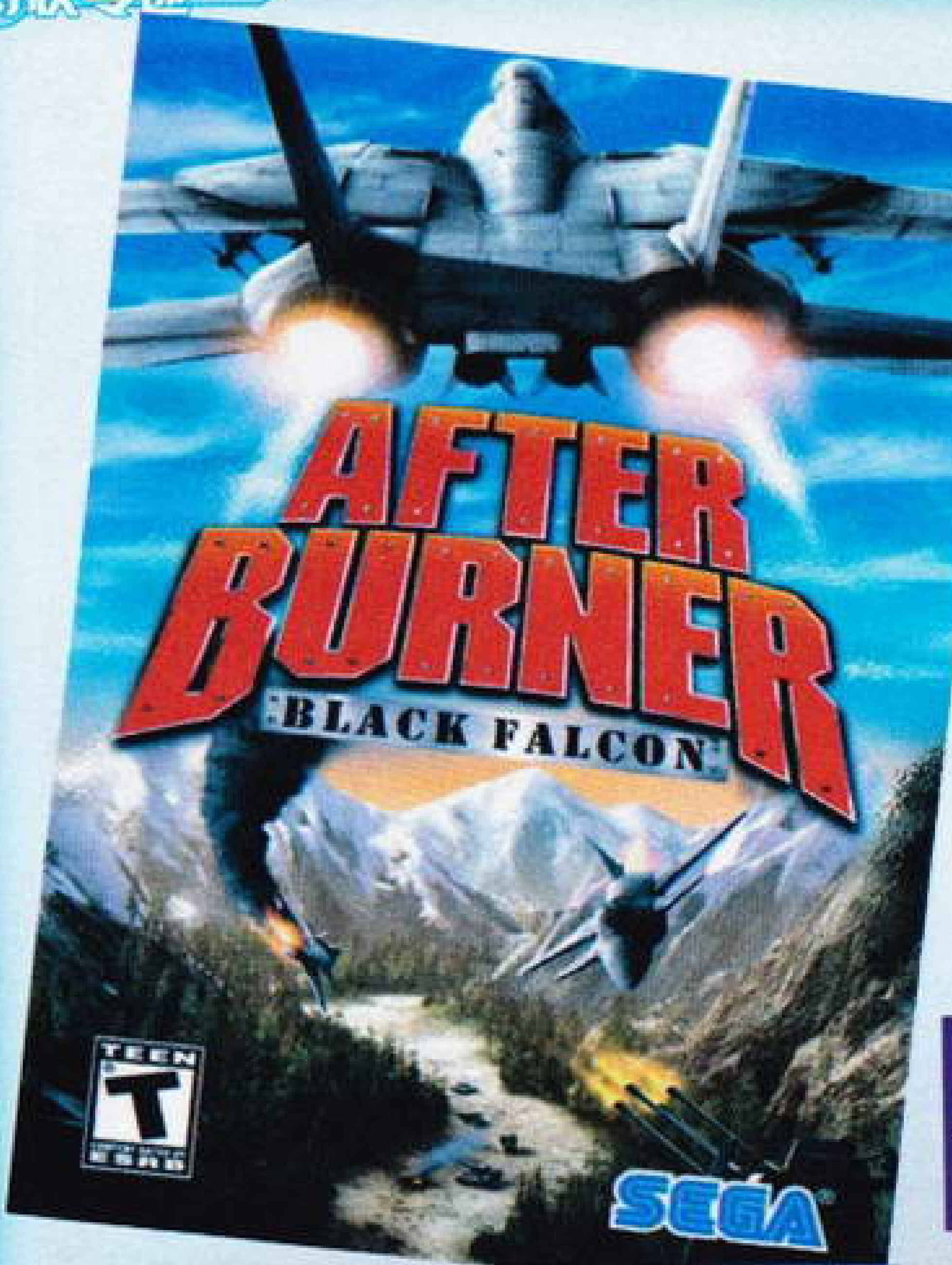



在游戏进行过程中，会无意中获得一些类似六角型石板的东东，这些石板其实就是符文。游戏中一共存在着16种不同类型的符文。其实如果你在未进游戏前留意一下每关的介绍，就能看到这些符文，每关可获得符文类型都是固定的。那符文的用途到底是什么呢？呵呵，它的作用可大啦。只要你进入Extras选项就可以通过组合符文来开启各种五花八门的秘技，比如开启无敌状态或是大头模式等。总共有12条隐藏秘技，大致效果请看下表。

原名	效果	价格
INVINCIBILITY	无敌	200000
UNLIMITED AMMO	无限弹药	100000
TINY ENEMIES	渺小的敌人	20000
BIG HEAD	大头造型	20000
PIRAKA PARTY	营造派对击倒敌人	30000
ANIMAL FARM	动物帮手	30000
HUMAN VOICE	人类声音模式	60000
MAKUTA MODE	重影模式	5000
SILHOUETTES	无色模式	10000
CRAZY COLORS	敌人颜色变化	10000
DISCO CRAZE	进入狂热状态	15000
ONE HIT DEFEAT	一击毙命模式	150000
注意：某些秘技不能同时使用。		



游戏的大致情况就介绍到这里，总体来说本作确实是一款属于精心设计的游戏。画面看起来很舒服，就拿马赛克这点来说，就比《银河战士 猎人》做得好，不管是远处还是近处都几乎没有出现另人厌恶的马赛克。人物动作逼真流畅，音效方面虽然不是特别出色，但配合整体气氛倒也比较和谐。在NDS平台上主观视点射击游戏比较匮乏的今天，能玩到这样一款风格清新的游戏倒也别具风味。



世嘉公司经典的"《冲破火网》系列"自1985年起在街机平台推出后，就凭借其出色的光影效果和震撼的游戏体验赢得了广大玩家的欢迎。该系列虽然是一款空战模拟游戏，但却有着如同《火爆狂飙》一样的刺激和爽快感，没能体会本作街机版和家用机版的玩家现在将可以随时随地感受空战的乐趣了。在游戏的故事中，13架黑鹰战机遭到了恐怖分子的劫持。为了让和平再次回归天空，玩家要扮演王牌飞行员，驾驶着战机将恐怖分子彻底肃清。

文 逍遥　编 宇轩　美编 Nicole

PSP　冲破火网 黑鹰战机
After Burner: Black Falcon

◆Sega◆STG◆2007年3月20日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆无对应周边

系统讲解

开始新游戏时，系统会让玩家在三名主人公SONIC，BULL及SHINSEI中进行选择。游戏的难度分为EASY（简单）、MEDIUM（普通）和ACE（困难）三种。

MAIN MENU
MISSIONS
SHOWROOM
PILOT STATS
MULTIPLAYER
OPTIONS
SAVE

MISSIONS：任务模式。玩家可以在任务模式中进行游戏，来获取资金和奖励。

SHOWROOM：商店。在任务模式中也会进入到这个画面，主要是够买及改造。

PILOT STATS：玩家资料。系统会根据玩家在任务模式中的战斗成绩，将资料输入进去。

MULTIPLAYER：无线联网模式。可以在网络上面支持8人游戏。

OPTIONS：游戏设置。

SAVE：记录。

操作解说



摇杆	控制飞机移动
△	旋转机体飞行
□	导弹攻击
○	火箭筒攻击
×	机枪攻击
L	拉近战斗画面
R	使用喷气筒
Start	暂停

任务模式



在任务模式中，玩家必须首先通过前一关的关卡才能打下一关来继续游戏。游戏的关卡一共有25个之多，每个关卡发生的地点都不相同。有海洋、沙漠、雪地等等环境苛刻的战斗场景。选择一个关卡后，长官便会告诉玩家这场战斗所需要完成的任务。文章上半部分是长官的话，下半部分则是此关的奖励。不过奖励不是那么好拿的，必须达到目标才可以获得。例如破坏两艘战舰以及10个雷达等等，内容相当丰富。看过战斗信息后，往下就可以选择飞机了。玩家可以在这里选择自己喜欢的战斗机去战斗。在飞机左上角显示的是这架飞机的等级状态、型号以及购买它所需要的价格。玩家

所拥有的资金在右上角。右边部分显示的则是飞机的能力。TOP SPEED代表飞机的飞行速度，MANEUVERABIUTY是飞机的控制能力，也就是玩家操作是否顺手的能力值，第三项PAYLOAD则是飞机的酬载能力。在每个关卡选择飞机的时候，都会出现"RECOMMENDEN JET"的字样，是电脑在为玩家推荐此关卡用哪一台飞机比较轻松通过的设定。一开始玩家是身无分文的，所以就选择不需要金钱购买的飞机吧。选择好飞机后，便会进入和SHOW－ROOM一样的购买画面。WEAPONS便是给爱机增加新的装备新的能力的地方。



改　　　造　　　项　　　目	
Missile：增加导弹的数量。	Payload：增加酬载能力。
Cannon：增加机枪的距离。	Rocket：增加火箭桶的数量。
Afterburner：减少喷气桶的能量消耗。	



每改造完一级左边的星星便会亮起来一颗。除了喷气筒为五个等级外，其他的改造都有只能进行四个阶段的改造。在CUSTOMIZE里面，玩家可以将飞机进行涂鸦。除了第一种原始色外，还有19种不同的图案，不过想要好图案自然也要有一定的资金来购买。低的要5000元，高的也有要15000元的。还有一种只需要1元钱就能够买的特殊图案，需要达到一定的成绩后才能购买的。玩家在够买后就可以随心所欲地转换各种不同的图案。

在这之后，我们就可以按下"CONTINUE"进入游戏了。

在游戏中，玩家只能利用滑杆来控制飞机的飞行方向以及准心，方向键在这里完全失去了作用。画面右上角的POINTS显示的是玩家现在飞行的距离，KPH是现在的飞行速度，而在屏幕正中间的上方显示的就是游戏时间。左上角的CASH是玩家击中敌人后所获得的分数，下面的GOALS则是奖励，只有击沉敌人的战舰等大型机器才可以增加。两边的两条蓝色能量槽就是喷气筒的残留量，用尽后还会自动补充。而且玩家在游戏中的飞行高度也会显示在两条能量槽旁边。左下角的一架飞机X4就是玩家现在的耐久度残留数量，被击坠就会减去一个。绿色槽便是飞机的耐久度，也就是HP。中间的感叹号信息则是玩家连续命中后的奖励信息。右下角分别是火箭筒数量，导弹数量以及字弹数量。在战斗中将敌人的飞机击坠后会掉出包裹，就像上图那样，包裹会打开变成降落伞状，只要控制飞机去接触它变可以获得相应的补给。当然，某些包裹里面可没有什么好东西哦，偶尔会有时间缓慢的包裹掉出来，玩家要是接触到，时间就将慢下来。





说明一下任务失败的情况。一共有两种，一种是耐久度降为0时飞机爆炸。另外一种就是撞上了山之类的坠机事故。在第个一场景中就有多处容易坠机的危险场所，后期场景危险系数更大。所以当玩家热血沸腾地在最前线拼杀的时候，不要忘记了周围环境所潜伏着的危

险。这种事故发生之后就是直接死亡，请大家一定要注意飞行安全，绑好“安全带”，不要一味地使用喷气筒往前冲。说到这里便要再提一个东西，战斗中有时会出现人为的障碍。发现它们后无需躲避，只要瞄准目标，用火箭筒或者导弹直接摧毁即可。这种障碍的危险之处就在于它们被做得很隐蔽，让人不容易察觉到，经常会莫名其妙地“机毁人亡”。



任务模式

接着来说说战斗部分，接触过此系列的老玩家肯定对操作系统不陌生，不过对于新手来说可是有点困难的。战斗的重点就在于，如何快速消灭进入眼帘的敌人。由于系统把战斗机的控制和准心的瞄准放在了一起，所以总体上来说，也简单了不少。控制飞机的时候不要大幅度地移动，要不然瞄准就很成问题了。当然，瞄准后也要注意飞机的移动，所以这就成了难点，需要玩家多多练习了。在躲避的时候我们还可以靠按△来华丽地旋转来躲避敌人的进攻，当然在躲避的同时我们是什么都不能做的。

下面说一下战舰的破坏方法。由于游戏在战斗中无法消灭背后的敌人，所以遇到围攻的时候，只好快速把战舰消灭。敌人的小飞机会以蓝色边框显示出现，而像雷达，



战舰之类的就会以绿色边框显示出来。这种绿色边框出现的敌人必须用火箭筒或者导弹才能消灭。战舰进入画面之后，一定要把速度放慢下来，否则很容易失去目标。当战舰出现时，马上放出火箭筒进行轰炸。小型战舰基本上两枚就可以搞定，而大型的战舰可能要三枚或者三枚以上才可以干掉。

当玩家飞行一定距离后，就会出现补给站。

在这里电脑会自动给玩家补给，补给后耐久、弹药全满，不过耐久度的数量不会增加。所以大家一定要珍惜耐久度。游戏中的补给站不止一个，会根据不同的战斗而在数量上发生变化。

在每个关卡的最后部分都会出现一个BOSS级的战斗机。其特点就是可以看见它的耐久度。这种BOSS战机的防御极高，攻击力也和一般的飞机有着天壤之别。对付它们首先要尽量



地闪躲。它们的移动速度虽然很快，但是命中率并不是很高。攻击时最好一边按紧机枪，一边猛放火箭筒和导弹，其实如果知道了它的飞行路线，直接用机枪都可以把它干掉，毕竟本作中火箭筒和导弹的跟踪性能相对较弱，对付高速移动的敌人比较吃力。在后期关卡中还会出现同样带有耐久度显示的普通飞机，它们的实力相较BOSS来说弱了许多，基本放几个火箭筒和导弹就可以轻松解决。





单身情歌

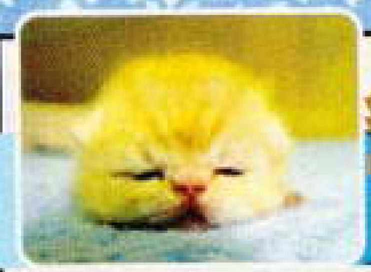
游戏单身现状白皮书

2月14日，冬日的寒气尚未完全退去时，情人节的温情去已让人们提前感受到了春天的温暖——然而并不是所有人都会在这属于情侣们的节日兴高采烈，因为，他们是单身。游戏中虽有无数的俊男靓女、美女英雄组合，不过游戏世界亦如同现实，有比翼双飞的情侣，也有单身的人们，他们或默默地过着自己的单身生活，或无牵无挂地征战世界，今天，我们就请这些单身角色们来做一次主角。

文 马修　美编 澄香

游戏中常见的几种单身

食色性乃人之本性，相信没多少人真正愿意单身的，不过既然单身，也就有单身的原因，今天，我们就来分析一下这些游戏角色们为什么单身，如果在看本文的您也是单身的话，也可以以游戏为鉴，分析一下自己单身的原因。



游戏单身族 懒人

虽说万恶之首为淫，但懒却是单身的重要原因。比如庭格尔，我们原本对他的了解只局限在《塞尔达传说》中吊着气球抢卢比。直到在以他自己为主角的游戏推出时才知道，这个家伙原来是个每天浑浑噩噩地生活着的超级宅男。也许庭格尔的FANS(旁：有吗？)会说，庭格尔生活的那个地方的社会风气太差了，碰到问路的都伸手要钱，与其出去与这些人接触，不如关门睡大觉——如果在卢比老头子告诉他有关卢比乐园的消息之前，那么我们还可以就此争论，可是老头子一告诉他卢比乐园有无数的金钱和美女，这个家伙就动身了，可见此人完全就是懒，除了伸手可及的金钱和美女，其他任何事物也难以让他提起兴趣。那么我们是否可以理解为镇子上没有美女？当然不是，君不见庭格尔大叔连在家附近转悠都要问路吗？他足不出户已经有很久了，每天躺在屋子里发呆，不单身都怪了。懒、贪财、好色而又不谙世事，使得他难得出的一趟远门便上了一个极其荒唐的当……





▲大叔，做宅男也不能懒成这样。

游戏单身族 形象欠佳者



▲不就是单身嘛，老子爽着呢。

我们从小就被教育要重视心灵美，配合一些匪夷所思的校规，无非是想把内涵胜于外表的理念植入娃娃心里。不过人不可能不注重外表的，正因为每个人理想中的恋人有着超凡脱俗的外表，所以才有白马王子、白雪公主这些千古神话；《金瓶梅》情场五好男人的“潘、驴、邓、小、闲”的头一个“潘”指的也是英俊的外貌。所以说，长得漂亮英俊，绝对可以为自己的情场分量加码，反之呢？就减分了。就拿我们非常熟悉的单身贵族瓦里奥大人来说，单身的原因之一就是丑(此人单身原因极多)，虽然任天堂经典动作游戏系列中鲜有或者说基本没有帅哥(各位还别不承认)，但瓦里奥绝对算是丑人中的丑人，不仅丑，脾气还大，还喜欢挖鼻子，配上凶恶的外表，足以吓退多数MM了。更关键的是，一般女性绝对不会接受准备拿一把金币和女伴去上街购物时、却发现粘了一手鼻屎的残酷现实。



▲看，包装一下，我就变成了明星！

游戏单身族 小孩

看到这可能会有人说把小孩子收录到本专题里太无辜，人家年纪小，有长远的未来呢——不过年纪小并不是借口，小林克不照样有塞尔达公主嘛。一般来说，在S · RPG这种人力资源丰富的游戏类型中，即使是小正太，也有诸多萝莉与之般配，这在"《机战》系列"、"《火纹》系列"中数不胜数的"少年情侣"们就可见一斑；RPG则不大一样，主要是队伍中的人数相对较少，如果队伍人数是单数或性别比例严重失调，那孩子们往往会被仅有的女性队员直接忽略掉。当然，如果有同样幼齿的萝莉，那倒还是很般配的。

以很多掌机玩家都非常熟悉并奉为经典的《黄金太阳》为例，队伍中的女性都分别被几位大哥抢先下手——小弟弟伊万只有单身，即使他懂魔法，长得也可爱，可就是年龄小。如果传说中的下一代《黄金太阳》的队伍中加个十二三岁岁的小萝莉会怎么样？皮卡德也许会立刻跳出来："我还单身呢……"



▲当年NGPC的官方海报，望着天空的孩子以及那意味深长的"I'm not boy"。

单身正太虽然数不胜数，不过他们大都是少年英雄，没有什么意外的话，以后都是前途一片大好呢。然而在游戏中，时间流逝与否是要看制作人心情的。目前来说，还很少有正太能像"《战国无双》系列"中的伊达政宗那样从小孩一下长大，如果还没有想世俗男女之事，那倒也罢；可如果总看着队伍中的哥哥姐姐们出双入对，惟有自己给人当灯泡当绿叶而觉得非常不爽，那就祈祷制作人在下一作中让自己长大吧——当然，也别忘了再配个女角色。



游戏单身族 信教的人



信仰虽然属于精神层面，但对人的物质生活却有着极大的影响，比如信佛，多数信佛的人(不包括职业和尚)都是吃斋念佛，但结婚生子还是照办，不过也有一些人是终生不论婚嫁的。如很多国内玩家通过游戏才知道的越后之龙上杉谦信，他就是因为受母亲影响信奉佛教而终生未娶，因其用兵如神，所以无论战国时还是后世，都有很多对其景仰的人——但是，到了如今这个同人泛滥的年代，这个一切都被恶搞、一切都被YY的年代，我们悲哀地发现谦信公仅仅因为一生未娶，就被怀疑成了女性，还被列举了N多的理由……虽说光荣在"《战国无双》系列"中把森兰丸、明智光秀和信长的关系设定得乱七八糟，但对于上杉谦信还是很尊重其历史形象的。但躲过初一躲不过十五，在Capcom的"《战国BASARA》系列"中，我们终于看到了以女性的外表、女性的声音和女性的招数登场的上杉谦信。唉，谦信公当年如果娶了夫人，也就没有今天这么多的是是非非了。

游戏单身族 职业单身



这种单身和信徒不同，信徒是自愿单身，此类单身则是受限制于职业，说到这很多人立刻就想到了和尚——其实并不是全世界的和尚都不结婚的，不过游戏中登场多次的中国的和尚们都是不折不扣的单身，如"《豪血寺一族》系列"的陈念、"《VF》系列"的雷飞乃至在游戏史上仅露一两次面的花和尚鲁智深。因为职业而单身的不仅仅有和尚，还有那些终生守护女神的修女以及《星球大战》里的绝地武士等等——看来不管中国外国、东方西方，都认为一心修行和情爱是矛盾的。而且《星球大战》也用事实告诉我们，情爱之于修行，不仅是会影响，还会将修行之人引入歧途，阿纳金那小子就是因为坏了绝地武士的规矩娶了老婆，又预见到老婆的死亡而挣扎无路才堕入黑暗，最终不仅老婆没救成，自己也烧得面目全非，只得将肉体藏身于达斯·维达的躯壳中，将灵魂交给西斯大帝为其奔走卖命……



▲演绎在电影和游戏中的师徒对决。



游戏单身族 偶像



偶像是大众YY的对象，是FANS茶余饭后的谈资，如果在现实中，无论单身与否，偶像都会不可避免地被恶炒出一些绯闻；但游戏中的偶像不同，因为炒绯闻炒不出经济利益，且其存在的主要目的是取悦大众，所以多数游戏中的偶像大都设定成了单身，如永濑丽子，永远不老，永远美丽，永远给激烈驾驶之余的《山脊赛车》车手们提供无限的Y Y空间。而格斗游戏和动作游戏中，更不乏身材相貌都无可挑剔却一直单身的女性角色，像格斗领域的元祖格斗女王春丽、大自然的女巫娜可露露、大蛇神族后裔莉安娜……供玩家使用的同时，单身的身分也使她们更容易在单身游戏男们的心目中获得更高的地位。



◀▼ 游戏中的女性单身大多为身分的需要。



游戏单身族 麻木不仁者

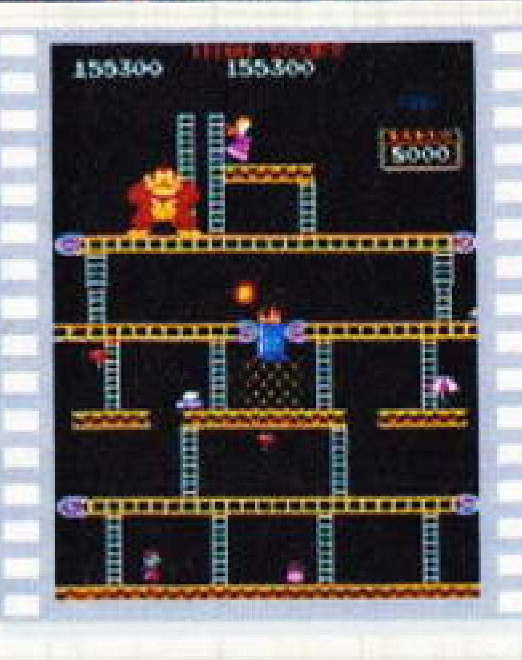


有一些人，不像上杉谦信为信仰单身，也没有职业限制和身分顾虑，更不是什么可供YY的偶像，但因为长期地追求自己的理想，导致他的其他反应都基本麻木坏死。譬如经典的格斗游戏主角隆，年纪不小了，长相也一般，难得被一个很不错的MM看中了，但竟然没有任何反应，依旧到处游逛找人单挑——可怜春日野樱，情窦初开便遇到这么一个麻木的家伙，难怪别人都说她行事不经过脑子。还好，后来的格斗游戏男主角大都仅仅继承了隆的脑袋上缠条布的形象，并不像他那么麻木。不过这不等于后来者们就没有麻木之人，在“《超级大战争》系列”中，我们悲哀地看到，主角安迪虽然头上没有缠那条布，但感情上却和隆一样麻木，对秀气女生莎米的关心毫无反应……难道追求目标就一定对异性无视吗？还好，莎米不像春日野樱那么傻，当优秀热情的伊格尔出现时便及时地改旗易帜，而安迪这个家伙呢？单身至今，到了NDS版连主角地位都被抢了——对了，日版《超级大战争》中安迪的名字也叫“隆”，是宿命？还是巧合？

▲可怜的家伙，不仅没收获到爱情，连主角的宝座也丢了。



游戏单身族 痴汉



▲怪兽究竟会不会去爱美女，就像男人会不会去爱上一只雌性小猫一样浅显。

痴情可以让爱情故事更加美丽，有了痴情，才有望夫崖这样美丽的传说，才有《白桦林》这样忧伤的歌曲——不过请大家注意，这所有美丽的爱情故事，都是两人彼此间非常痴情的。反过来说，如果单向恋爱、甚至单向痴情，而对方不理不睬，或有意回避，或麻木不仁，那么这样的感情往往就很可悲。于是有些痴汉采取掠夺这种极端的方式来获得对方，结果往往会被对方的老公、男朋友给打个半死——值得一提的是，此类痴汉竟然大多为非人类怪物，像《勇者斗恶龙》里的那条龙，好好的一条龙不去找雌龙结婚产卵，偏要去抢公主，结果被勇者给“斗”了。再如我们非常熟悉的库巴，从它有儿子这点来看，库巴应该有过和同类正常恋爱结婚生子的经历，不过……反正20年来我们谁也没看到过库巴夫人出现过，那么我们可以推断，库巴经历了一次不幸的婚姻（离婚或丧偶），然后库巴的精神受到了刺激，导致了它将目光投向了人类，不过蘑菇王国那些千篇一律、男女不分的蘑菇头实在难以勾起库巴大人的兴趣，它盯上的是蘑菇王国的碧奇公主，采取的方法则是最极端最不可取的掠夺……于是我们看到碧奇公主一次次地被绑架，库巴则被马里奥一次次地干掉。大金刚也干过掠夺马里奥的女人的事，不过那女人是不是碧奇公主还有待考证。

游戏单身族

绿叶

所有的单身中，绿叶是最可悲的，在他们的身上，我们看到无私奉献精神发扬光大的同时，却更悲哀地看到绿叶们正在为越来越多的人们所忽视，包括他们身边的人甚至他们自己。其实游戏也好，现实也罢，任何一个小人物在自己的生活中，他也永远是主角。然而这些甘做绿叶的人们，却总是出现在男主角的女主角的旁边露出一副知足笑脸……说到这，可能很多人都立刻想到马里奥那绿帽子兄弟路易了，按说，论身高身材以及弹跳能力，路易老弟都比他哥哥强，但他就是不交桃花运，这不能说和老哥每次冒险都拉上弟弟有直接关系——他们兄弟俩冒险的地方到处是酷栗宝和乌龟，惟独不见美女，哪怕是普通女人——哥啊，自己去冒险吧，给弟弟留点私人时间去恋爱吧。



还有"《高达》系列"，如今的《高达SEED》还好，基拉、阿斯朗各得所爱，其他诸小强们虽然单身但也不至于无聊到去给主角们当灯泡的地步，然而早期《高达》不是这样，在《0080》中，我们以小孩子阿尔的眼睛看到了战争中一对情侣的的悲剧，为其叹息的同时，也不知不觉地和阿尔一样成了为男女主角感情奔跑甚至冒生命危险的小灯泡。在男女比例严重失调《G高达》中，更有捷波特、萨塞西、亚鲁哥等一众强者给多蒙和铃做灯泡……

做绿叶的不仅仅有人类，还有动物，如忠忠实实地跟着小志一路冒险的皮卡丘，不知当它看到小志更换了小霞、小遥和小光三个女主角时，或看着巴大蝴和情侣比翼双飞、重获自由后，会是什么心情？如果它也和路易、阿尔等绿叶们一心一意地为他人的幸福而高兴甚至流下激动的泪，那么只能说，做绿叶，不要做得太忘我……



◀看把绿叶们感动的……





游戏单身族

自由人



这一类单身的人是最潇洒最快乐的，因为没有感情的牵绊，所以生活行事上无拘无束；因为没有感情拖累，所以来去自由。这类人一般分两种，一种是生活洒脱自由如瓦里奥者，每天尽情地睡懒觉、暴饮暴食、挖鼻屎，永远不用担心有人指责他生活习惯不好；想去闯龙潭虎穴淘金，也不用担心自己万一有个三长两短，留下老婆孩子没人照顾，即使单身，也单身得逍遥自在。

还有一种单身则是单身得风流快活。记得初看《战国无双》杂贺孙市和阿国邂逅的那段CG时，笔者还觉得杂贺孙市和阿国两人挺般配——如果仅仅如此，那么我们这篇专题就可以把这二人排除在外了，然而《战国无双2》中，我们看到了阿国对众男性的言语挑逗，《无双大蛇》中这位美女更是连吕布、夏侯惇这些三国猛将也不放过；杂贺孙市在历代登场作品中都将风流本性表露无疑，搞怪的是，这样一个到处追逐美色的家伙，在《无双大蛇》中竟然是为了救一个叫刘备的男人去冒险。

《口袋妖怪》里的小刚也堪称一个超级花心大萝卜，游戏中这个家伙一副修行者的模样，动画里初一登场也是一副强者姿态，可是后来……实在数不清他到底握过多少个女性的手、向多少个女性激烈夸张地表白过，也许某一天，乔伊家那些一模一样的姐妹们共聚一堂时，聊的最热闹的可能就是一个绿衣黑脸汉子的激情表白了。





游戏中的单身当然不限于以上几种，像无论游戏还是现实中都一抓一把的自命清高的、挑剔的、目中无人的等等。许你会说单身的自由另人向往，但大多数的单身还是都渴望早点告别这种生活的，毕竟单身生活一直伴随着挥之不去的辛酸，以下是笔者多年游戏总结出来的告别单身的一些建议，不过仅针对游戏而言，如果现实中为了邂逅迷失的美女去闯魔城鬼屋而有个三长两短，那本人概不负责的。OK，接下来说说如何告别单身——

告别单身的几点建议



走出去



▲美丽的人鬼之恋只是出现在故事中，这里是游戏。囧

这是很重要的一步，是告别单身的前提条件，《牧场物语》的主角就是很好的例子，想想牧场主如果每天收了工就整天躲在屋子里看电视或和小精灵们打牌，那还会获得镇上异性的青睐吗？

关键是往哪走，满是乌龟酷栗宝的库巴城首先排除在外——除非你本身就是酷栗宝。恶魔城似乎不错，不过那些人类美女大多都已心有所属，虽然也有如恶魔女仆、见习女巫等的女性鬼怪出现，但都不通情理，见人便打，《聊斋志异》中那些脍炙人口的人鬼情、人狐恋在恶魔城里统统成为了泡影。

可能的话，还是多在村庄小镇的酒馆泡着吧，一来酒馆本来就有不少MM，二来说不定哪天，一支准备拯救世界或拯救祖国的队伍来到了酒馆，一番谈话后，他们可能就会邀请你加入队伍，要知道，S · RPG和RPG队伍中的恋人比例远高于ACT和FTG的，那些还在ACT和FTG中当灯泡的绿叶们，觉醒吧，去RPG、S · RPG的世界去恋爱、去冒险、去拯救世界吧！

最近非常热门的《MHP2》中的波凯村集会所也不错，因为集会所有很多女猎人光顾，有的霸气十足，有的风度翩翩，有的清新可爱、有的……比较臃肿——不过那是穿的臃肿，毕竟MM们还要去"斗恶龙"的。在这里友情提醒一下，由于集会所的女性猎人都为玩家操纵，因此各位一定要练就一番透过现象看本质的火眼金睛，因为有些人看起来是女人，实际上她的真实身份是男人；有些人看起来是男人，而他的真实身份说不定是美女。



抓住机会和寻找机会



▲多么好的机会呀！

▲内裤是底线，即使变成骷髅也不能没了内裤。

有些机会是现成的恋爱机会，比如《心跳回忆》，选个中意的去追就可以了；但有些却需要我们去分析，比如说有一天你去皇宫，发现气氛异常紧张，那么就有两种可能：一、外敌犯境；二、公主失踪(前提是有公主)。无论怎么样，你都要从这里来发现并抓住机会。

外敌犯境的话，就跟随大队伍勇敢地冲锋吧，在游戏世界、尤其是S · RPG的队伍里，从来就不缺乏美女，即使反抗失利，国家倾覆，但只要你表现出色，也会像《圣魔之光石》中的塞斯将军那样被委以守护公主的护花重任。

公主失踪的话，一般来说就是被思维比较奇怪的非人类怪物给抓去了，这个时候多想想附近有没有会喷火的老乌龟或者藏着什么恶龙的洞窟，有的话就去吧，把老乌龟或老龙宰了，公主可能就是你的女人了！

不过机会并不会专门为谁准备，也许国王眉毛一皱，就已经有不知道多少个单身勇者杀向龙窟了。更多时，我们还要自己寻找英雄救美的机会。下面就给大家推荐一些有很多"英雄救美"机会的地方。

首先推荐吸血鬼的城堡，众所周知，吸血鬼喜欢吸处女的血，那么只要带上圣水大蒜十字架去闯吸血鬼城堡，就有很大几率救到美女。如果有处女情节，就更推荐了——据说连"再造处女"都入不了吸血鬼的法眼。

一些鬼屋或因为某些事故而罩上神秘色彩的村子也不错，不少漂亮女孩喜欢在那种阴气森森的地方冒险，记得带上相机哦，老祖宗说得好——照相机能勾魂嘛，而且"《零》系列"里的美少女们也亲自为我们展示了相机面对鬼魂时的威力，为了近距离接触美女，单身男们，带上相机向鬼魂游荡的荒村古宅出发吧！

以上推荐这些地方危险固然很大，但回报也很大，交桃花运的几率更是大，就看你有多大的胆量了。而且提醒大家，如果没有在杂兵堆、鬼怪堆里如入无人之境的本事，最好打消这个念头，免得像《魔界村》中的亚瑟那样，被鬼怪打得只剩个内裤跑来跑去，多丢人。





注意事项

1.冷静

并不是所有的冒险都会有相应回报的，可能在你刚刚把美人从龙潭鬼屋带回王城或村子时，一个男人就热泪盈眶地出现在你的面前向你道谢不止，谢谢你救了他的女朋友、未婚妻……因此，我们在救得公主、美人之后，一定要冷静，且忌头脑一热把美女立刻送回去。因为如此漂亮的MM，大都是有男朋友、未婚夫或指定了政治婚姻的，因此回程一定要慢，最好再人为制造些坎坷困难，让两人在患难中萌生出真正的感情——实在没有概念的话可以参看《神话》中的成龙大哥。接下来还要冷静地想一下未来，比如你的国家是否重视英雄，如果英雄在贵族面前完全抬不起头、而你的情敌又是显赫贵族的话，那就带着(或挟持)美女远走高飞吧，相信自己，是英雄到哪里都会发光的。



▲成龙大哥告诉我们，患难中是很容易产生感情的。

2.果断

追求女生固然不能像攻山头那样猛烈，但同样忌讳犹豫不决、拖泥带水，尤其在一些千载难逢的好机会出现时，就更不能犹豫了。诸如一些S·RPG中发生公主的男友因某些原因攻击公主的事件时，一旁守护公主的骑士因为职责所在固然要替公主挡下攻击，接下来呢？千万不要等公主声泪俱下地去感染男友，更不要尽人臣之职去帮公主说劝，策马冲上去一枪把那小子挑了，一切就都干净了——平常想下手还没这个机会呢。

好了，关于游戏中的单身就说到这里，最后给大家放一些近年来网络上流传的和单身相关的有趣东西。

单身小辞曲

光棍节

11月11日，由4根“棍子”拼起来的日子，被单身的人们自发地定为了光棍节。

死死团

单身者们在网络上自发成立的组织，全称去死去死团，又称去死团，团员大多因感叹自己单身而自觉加入，目前大家也只是在网上或节日出来娱乐一下，基本没有真正去破坏别人情侣关系的。

死死主义

又名死死精神，以《去吧！稻中乒团》中死死团的故事人物行为作为基准，轻者抗拒肉麻主义思想（滥情思想以及和死死主义对立的思想），重则拒绝恋爱甚至刻意拆散其他情侣——当然，最起码在国内，自称死死团的网友们很少有拒绝恋爱的。

圣战日

情人节、圣诞节和七夕，并列为死死团的三大节日，团众在当天的反情侣活动被称为“圣战”。

好人

付出很多但被对方拒绝的人。（源于女性常以“你是个好人，但……”、“虽然你人很好，但……”的方式来婉拒绝男性的追求。）

好人卡

被人婉拒，即被称为收到了“好人卡”。

发卡

委婉地拒绝追求者。





▼网上流传甚广的死死团真人合影。



▲美女发卡啦！



▲好人卡上，有我们熟悉的游戏要素。

死死团相关

宗旨

独善其身，渡化那些误入歧途的情侣们。

由来

“去死去死团”一词最早出现在1972年日本超人影集《爱的战士 彩虹人》中，后来漫画《去吧！稻中乒团》借用此名，因漫画中两个色男井泽与前野骑着熊猫车追杀社长及其女友，所以两人成为了死死团的创始人。



▲这就是传说中的《去吧！稻中乒团》。

反对什么样的爱情？

死死团并非绝对反对爱情，而是反对“商品化的虚伪爱情观和情爱文化”，既商业社会通过媒体和主流强势文化深入大众头脑的“恋爱＝高消费”的观念下的“钻戒爱情”，以及担心被视为异类而勉强找异性凑到一起的爱情。反对号称“自由恋爱、人人平等”实则已被商业化、工业化、量产化的爱情。

死死主义的启蒙人

有人指出，死死主义的启蒙人是林语堂，因为他鞭挞滥情思想，并指出大众应对滥情思想有所克制。



▶一代文学大师林语堂，竟然成了当代死死主义的启蒙人……


FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
在那之后……
失去了飞空艇这艘翅膀，我们的旅程，转眼间就走到了尽头。
梵曾经说过："我会再买一艘给你的。"但我却完全没有一丝沮丧，秘宝的故事也还是一个谜。
那场冒险，就像是一场梦，拉巴纳斯塔的天空仍然是那么和平，我们似乎已经完全回到了以往的生活中。
—直到那件事发生为止……

文 宇轩 美编 澄香

NDS **最终幻想XII 亡灵之翼**
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
◆Square Enix◆RPG◆2007年4月26日◆日版
◆1人◆1G◆4800日元◆无对应周边

光环收录

《最终幻想XII 亡灵之翼》在经过长时间的等待之后，终于出现在了大家眼前。对于RPG来说，本作的系统更加偏向于即时战略。无论是在战斗的流畅度还是在画面的华丽上都属于上乘之作。绝对是近期NDS上必玩的游戏之一。接下来，就让我们跟随着风的脚步，一起走进那神奇的浮游大陆吧。

伊瓦利斯之书 空贼入门

操作篇

平时

十字键	控制人物或飞空艇移动
A	确认/对话
B	取消
X	人物菜单
Y	飞空艇内快速移动

触控笔

使用触控笔可以实现游戏中的全部操作。另外战斗单位的移动、攻击等都只能靠触控笔点击才能实现。

战斗

十字键	下屏显示区域移动
A	下屏显示区域快速返回召唤阵
B	取消当前单位的选定
X	快速选定所有单位
Y	快速选定分组单位(可在各个分组间来回切换)
L/R	上下屏暂时相互切换
START	系统菜单

战斗系统

游戏的战斗系统是目前为止所有NDS即时战略中最出色的一款，这么说它完全不为过。战斗的胜利条件基本分为敌全灭、关键人物讨伐、复活晶石破碎三种。除了特殊剧情需要，每场战斗可以最多派遣五名角色登场。随着等级的上升，各个角色都可以学会7种不同的主动技能。当玩家手动发动一个技能之后，会需要经过一段冷却时间才能再次发动。另外，系统允许给每名角色设定一个技能自动发动，大大方便了玩家的操作。通过装备对应的首饰，角色还能拥有7个被动技能，这个技能无需玩家手动操作，效果也会一直持续到战斗结束为止。打倒对应的强力召唤兽后，每名角色都可以学会一个特有的必杀技。这些必杀技的效果强劲，往往能起到扭转乾坤的作用。不过想要发动必杀，首先要将角色的必杀槽蓄满才可以。

分队系统是本作的特色之一，除了初始分配的召唤兽外，在战斗中召唤出的召唤兽均可以自由分配给各个角色。只要选择对应的角色头像就能快速将该小队的全部成员一齐选定，这对战术的安排和战斗单位的微操作有着很大的帮助，不至于让玩家在关键时刻显得手忙脚乱。





全人物能力介绍

梵（ヴァン）

战斗类型：接近

使用武器：单手剑

作为本作的主人公，在攻击力和移动速度上表现都不俗，属于那种每战必上的角色。招牌偷盗系技能比较鸡肋，一般不推荐使用，在スピードスター没有出来之前デュアルアタック技能是自动使用功能的最佳选择。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
デュアルアタック	单体敌人连续2次攻击	3级
スプリント	自身移动速度上升	7级
スティールスピード	敌单体移动速度降低，自身移动速度上升	12级
スティールタフネス	敌单体防御力降低，自身防御力上升	18级
スティールパワー	敌单体攻击力降低，自身攻击力上升	25级
タイムキラ	普通攻击附加时间禁止状态	33级
スピードスター	自身攻击速度大幅提升	42级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
チェインダガー	随机发动多次连续攻击	佩带ダッシューズ
ブースト	自身移动速度增加	佩带バトルブーツ
レジストドンムブ	小队成员止步状态无效	佩带フェザーブーツ
空賊の心得	偷盗系技能(指普通技第3、4、5三个技能)效果上升	佩带ゲルミナスブーツ
ミストテイク	必杀槽蓄力速度加快	佩带ローグブーツ

必杀技

メルトクリムゾン	以指定敌人为中心、大范围无属性攻击	4—5幻兽魔人ベリアス击破



潘尼罗（パンネロ）

战斗类型：间接

使用武器：牧师杖

队伍中绝对不可以缺少的回复性角色，如果没有她，后期战斗将会非常辛苦。推荐在平时将ケアルガ技能设置为自动使用，并带上一小队治疗属性的召唤兽。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
ケアルガ	以指定我方单位为中心，范围内我方HP回复	初期拥有
フェイスダンス	以自身为中心，范围内我方魔法攻击力上升	7级
エスナガ	以指定我方单位为中心，范围内我方全异常状态回复	12级
ブレイブダンス	以自身为中心，范围我方物理攻击力上升	18级
レイズ	复活我方单体指定单位	25级
ドンアクダンス	以指定敌方单位为中心，范围内敌时间静止状态附加	33级
ホーリー	敌单体神圣魔法攻击	42级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
メイジステップ	小队成员魔法防御力上升	佩带アーガイルの腕轮
レジストサイレス	小队成员沉默状态无效	佩带コサージュブレス
いつでもリジェネ	小队成员リジェネ效果附加	佩带りの腕轮
ヒールステップ	小队成员HP回复量上升	佩带いやしの腕轮
踊り子の心得	舞蹈系技能效果上升	佩带ルーンの腕轮

必杀技

ファイナルダンス	我方全体单位HP全恢复	完成支线任务57

凯兹（カイツ）

战斗类型：间接

使用武器：魔杖



队伍中的主力魔法师。正太虽小，威力可不一般，如果能按照属性发动对应敌人弱点的魔法，往往能比一支召唤兽小部队打上半天还顶用。推荐自动技能为チャージマジック，然后在战斗时手动发动各种魔法。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
ファイガ	以指定敌方单位为中心，范围内敌火属性伤害	2级
ブリザガ	以指定敌方单位为中心，范围内敌水属性伤害	7级
バイオ	以指定敌人为中心，范围内敌毒状态附加	12级
サンダガ	以指定敌方单位为中心，范围内敌雷属性伤害	18级
ストンガ	以指定敌方单位为中心，范围内敌土属性伤害	25级
チャージマジック	发动该技能后，紧接使用的魔法伤害翻倍	33级
フレア	敌单体火属性魔法攻击	42级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
インテリジェンス	小队成员魔法攻击力上升	佩带インテリバッグ
レジストポイズン	小队成员毒状态无效	佩带旅人のかばん
トレジャーハンター	战斗结束后，奖励道具数量增加	佩带ゴブリンのかばん
トングツイスター	自身魔法咏唱时间缩短	佩带妖精のかばん
魔导士の心得	魔法攻击力大幅上升	佩带ウイザードバッグ

必杀技

テトラディザスター	以指定敌人为中心，连续对范围内敌人施加四种魔法属性攻击	8—4カオス击破

菲萝（フィロ）

战斗类型：飞行

使用武器：滑板

采用飞行滑板作为武器的野蛮小Loli，可惜除了移动速度，在其他能力上没有什么特别出彩的地方。当巴尔弗雷等人加入以后，菲萝就只能屈居替补了。当然，它的必杀技值得赞扬，使用后往往能起到预料之外的好效果。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
ソニックウエーブ	敌大范围无属性攻击	2级
ガードトラップ	以指定敌人为中心，范围内敌防御力下降	7级
ドリフト	以自身为中心，范围内我方移动速度增加	12级
スピードトラップ	设置陷阱，范围内敌移动速度下降	18级
デコイビット	小队成员物理伤害减轻	25级
アタックトラップ	设置陷阱，范围内敌攻击力下降	33级
オーバードライブ	短时间内自身全能力上升，紧接着也会有全能力下降的副作用	42级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
エクスペディション	小队成员移动速度上升	佩带シルバーピアス
レジストストップ	小队成员静止状态无效	佩带ゴールドピアス
マテリアルハンター	自身移动速度上升	佩带テライヤリング
ウィリーウィリー	AP点数增长速度上升	佩带ムーンイヤリング
飞行士の心得	陷阱系技能效果上升	佩带サンイヤリング

必杀技

エアリアルドライブ	我方全体移动速度，必杀槽蓄力速度大幅增加	6—4背德之皇帝击破

琉多（リュド）

战斗类型：接近

使用武器：长枪

艾古鲁族战士的献身精神值得我们期待、不过这种牺牲自我为大家的态度在游戏中并不值得提倡。琉多的实用技能恐怕只有苏生和必杀技了，混战的时候可以防止因潘尼罗牺牲而导致我方全灭。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
ジャンプ	瞬间移动到指定敌单体上方攻击、发动时无敌	初期拥有
苏生	消耗自身HP，复活指定我方单体指定单位	7级
龙剑	自身普通攻击有附带HP吸收状态	12级
气功	消耗自身HP，转移到我方指定单位上	18级
バニシガ	以自身为中心，范围内我方进入隐身状态（该状态一旦进行攻击即失去效果）	25级
红の翼	向指定敌单位方向进行贯通攻击	33级
精气	消耗自身HP，小队成员全能力上升	42级



饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
果敢	小队成员攻击力上升	佩带ガントレット
レジストコンフュ	小队成员混乱状态无效	佩带ミスリルの小手
いつでもレビテト	小队成员待测状态附加	佩带ウインググローブ
招来	召唤兽人口上限增加	佩带ブレイザー
龙骑士の心得	龙剑技能效果上升	佩带ドラゴンフィンガ

必杀技

ファンファーレ	强我方召唤兽全能力大幅上升	完成支线任务62



巴尔弗雷（バルフレア）

战斗类型：间接

使用武器：枪械

巴尔弗雷的实力依然不俗，可惜的是，他只有1个群体攻击技，在面对大量敌人的时候，显得有些不可靠。不过要是配合“狙击手の心得”和“スナイパーアイ”技能，枪械超远的攻击距离优势就显现出来了。在一些地方甚至可以活活把敌人压死。可以有选择性地让他上场亮相。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
トライショット	指定敌方单体3连击	初期拥有
ブラストショット	指定敌单体吹飞攻击	初期拥有
スナイパーアイ	自身攻击距离上升	36级
クイックシルバー	自身攻击力上升	38级
足を狙う	指定敌单体移动禁止	41级
腕を狙う	指定敌单体攻击禁止	45级
ピアッシングバレット	指定敌人方向贯通攻击	50级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
バウンテイハンター	战斗后获得金钱增加	佩带ゴールドリング
レジストブライン	小队成员黑暗态无效	佩带エミラリドリング
ラピッドファイア	自身攻击速度上升	佩带サファウアルング
アスペクトブリッツ	必杀技威力上升	佩带ガーネットリング
狙击手の心得	自身攻击距离大幅上升	佩带ゲイヤリング

必杀技

谋逆のアスペクト	敌单体无属性伤害	完成支线任务67

芙兰（フラン）

战斗类型：间接

使用武器：弓箭

芙兰的远程弓箭威力虽然不俗，但是整体技能表现比较一般。特别是必杀技更是几乎完全没有作用(游戏中敌人很少会给自己附加有利状态)，所以在关键的大战役中，还是不推荐上场了吧。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
ブラインアロー	普通攻击附加黑暗效果	初期即有
スリプルアロー	普通攻击附加睡眠效果	初期即有
サイレスアロー	普通攻击附加沉默效果	35级
コンフュアロー	普通攻击附加混乱效果	37级
デスペガ	取消敌单体正面状态效果	40级
乱れうち	敌单体连续攻击	44级
森の恵み	我方单体HP、全异常状态回复	50级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
手练の射手	提高全员(非召唤兽)物理攻击的杀伤力	佩带ゴーダルマスク
レジストスリーブ	小队成员睡眠状态无效	佩带ラミアのテイアラ
适者生存[S]	小队成员有利状态效果上升(非攻击性效果)	佩带ローレルクラウン
具眼の射手[S]	自身状态附加系技能效果上升	佩带黑の板面
狩人の心得[S]	乱れうち技能效果提升	佩带デュエルマスク

必杀技

不动无明镜弦	取消敌全体的正面状态效果	完成支线任务68



艾雪（アーシェ）

战斗类型：间接

使用武器：炸弹

艾雪女王这次为何换了这么“另类”的武器，我们不得而知，但是威力和实用性确实是不俗。スプレッドボム技能让她成为了惟一可以与凯兹相媲美的范围攻击型角色。

普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
スロウガ	以指定敌方单位为中心，范围内敌移动速度下降	初期即有
チャージボム	自身攻击范围增加	初期即有
ヘイスガ	以自身为中心，范围内我方行动速度上升	36级
リジェネガ	以自身为中心，范围内我方HP缓慢持续回复	38级
スプレッドボム	指定敌人扇形大范围攻击	41级
テレポ	将小队中的召唤兽传送到身边	45级
コメット	以指定敌方单位为中心，范围内敌土属性伤害	50级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
疾风の呼笛	小队中召唤兽召唤速度上升	佩带金のアミュレット
力への意思	战斗后自身经验值增加	佩带種のティペット
完全无欠の防卫	HP最大值时自身物理防御与魔法防御同时上升	佩带ヒスイのカラー
完全无欠の行军	HP最大值时自身物理攻击与魔法攻击同时上升	佩带ノーブルカラー
霸王の心得	小队成员全异常状态无效	佩带リボン

必杀技

天魔鬼神の灵符	敌方召唤阵无法召唤新的召唤兽(不包括流程中从固定地点刷出的召唤兽)	完成支线任务77

巴修（バッシュ）

战斗类型：接近

使用武器：骑士剑

巴修将军不愧为骑士的称号，大部分技能都直接与属性的提升有关。他的防御力是在所有人中最高的，是标准的肉盾型近战角色。



普通技能

技能名称	技能效果	习得等级
プロテガ	以自身为中心，范围内我方物理防御上升	初期即有
シエルガ	以自身为中心，范围内我方魔法防御上升	初期即有
一闪	以冲击波攻击前方复数敌人	35级
心头灭却	范围内我方异常状态恢复，并附加守卫状态	40级
沈着の坚守	自身以牺牲攻击力为代价提升防御	43级
かばう	将小队成员的伤害转为自己的伤害	46级
シャイニングレイ	以指定敌方单位为中心，范围内敌光属性伤害	51级

饰品附加被动技能

技能名称	技能效果	习得方法
盾の生きざま	小队成员HP上限增加	佩带ジャッジヘルム
レジストスロウ	小队成员缓慢状态无效	佩带フライングヘルム
骑士の气骨	濒死时自身物理防御与魔法防御上升	佩带アトラスヘルム
骑士の本怀	濒死时自身物理攻击与魔法攻击上升	佩带ドラゴンヘルム
英雄の心得	守卫状态时时防御力大幅度上升	佩带グランドヘルム

必杀技

不屈なる修罗の盾	一定时间内小队成员无敌	完成支线任务74

召唤兽系统

本作的召唤兽系统和系列以往的作品大不一样，用更形象的话来说，就好比是《魔兽争霸》中的兵种单位。不过按照RPG的传统，游戏将它们分为了接近型、间接型和飞行型三种类型，又加入了无、火、水、雷、土和治疗六种属性。但是，本作中召唤兽之间的属性相克关系并不是完全确定的，而是单独设定了每一个召唤兽的弱点属性，熟练掌握它们对战斗有很大的帮助。

除了初期给出的三个低级无属性召唤兽，其他的召唤兽都必须通过在“执照环”上签订“契约”才可以进行召唤，签订契约的媒介就是战斗后得到的“圣石”。和系列其他的走盘系统一样，要开启执照环外围的召唤兽，首先需要与相邻内圈的召唤兽签订契约。按照各自能力不同，召唤兽共分为三个等级。对应的，与它们签订契约也需要消耗与等级相同数量的圣石。还有一小部分的召唤兽属于隐藏召唤兽，开启它们除了上述外，还需要一定的附加条件。具体情参看攻略后半部分的召唤兽研究表格。



签订了契约之后，就能在实际战斗中进行召唤了。开场时，系统会让玩家选择5种召唤兽编入队伍。根据主人公等级的不同，可上场战斗的召唤兽等级也会有一定的限制。初期只能设置一种2级召唤兽和四种1级召唤兽，基本上在第三章就可以到达最大值——一种3级召唤兽、两种2级召唤兽和两种1级召唤兽。当然，游戏也支持事先编排好三组出场召唤兽组合，便于在开场时直接选择。不过由于每场战斗敌方属性都有变化，所以还是按照实际情况做出一些调整再出场为好。

战斗正式开始后，梵会自动召唤出一批初始召唤兽，并分配给各个分组。一般来说，每个分组所分配到的召唤兽数量都为2。具体分配规则见下页：

1. 初始召唤兽只限于1级和2级两个等级，不包括3级召唤兽。

2. 如果有和分组队长攻击类型相同的召唤兽，则优先分配该种类召唤兽。

3. 如果队伍中同时有两个不同等级但攻击类型相同的召唤兽，在单位不超出最大上限的前提下，优先召唤高等级召唤兽。

4. 如果队伍中同时有两个或以上相同等级的召唤兽，则随机平均召唤其中的一种。

在地图上的召唤阵中进行召唤也必须考虑到最大单位上限的问题。如果达到了这个最大值，将不能再继续进行召唤。当有召唤兽牺牲的时候，这个当前人口数量不会突然改变，而是缓慢地下降。所以不要以为召唤是全免费的，就不当它们是一回事啊。要注意的是，无论人口上限多么高，3级召唤兽每次也只能召唤一只上场。

在战斗中随着消灭敌人数量的累计，会得到对应的AP点数。利用这个点数就可以在该场战斗中暂时增强召唤兽的能力。每次强化一次，该种类召唤兽的等级就上升一级，最大上限为5。该场战斗后，强化的等级自动恢复成原样。

支线任务

当游戏行进到第二章的时候，在飞空艇中会出现一块揭示板，上面会列出所有当前委托的所有分支任务。这些分支任务初期大多都是为了得到特殊的合成素材以及练级之用，即使不完成也无所谓。不过后期的任务就很重要了，隐藏召唤兽、隐藏合成书、人物必杀技等等都必须在这里才能获得。有一些分支任务的难度更是高到令人发指的地步。在分支任务中，玩家还可以看到一些特殊的剧情，比如巴修和艾雪的对话等等，另外想要达成100%完成度的玩家，更是必须将它们一一挑战完毕。



合成

从第三章飞空艇商店开张起，玩家就可以在小狗酷希的合成店里合成装备了。首先，玩家必须得到对应的合成书，除了隐藏合成书外，其他绝大部分的合成书都可以在主线流程中获得。每一件武器都有三个固定的锻造素材种类，玩家可以选择使用低、中、高三个等级的素材来进行合成。合成武器的攻击力数值是否够高，与媒介素材的等级有直接关系。假设低级素材等级为1，中级素材等级为2，高级素材等级为3，那么具体公式就是：

合成武器攻击力=武器基础攻击力+(媒介素材等级总和−3)×3

这么看来，如果三个媒介素材都用高等级的话，最多可以在基础攻击力上增加20点。

另外，选择了素材之后，还必须回答酷西随机给出的3个问题，玩家的答案会影响到该武器除攻击力以外的其他一些能力数值，比如力量、敏捷等等。问题没有标准答案，基本上按照对应人物的性格去回答就可以了。

伊瓦利斯之书 潘尼罗的航海日记

序−1 空贼ヴァン参上！

在那段冒险之后，我和梵一直乘坐着飞空艇，在各地寻找秘宝的下落。有一天，我们和巴尔弗雷一起来到一个神秘的遗迹，故事就是从那里开始的……

胜利条件	和同伴合流
失败条件	梵死亡

第一关自然只是一个教学关卡，打倒几只史莱姆后，陆续与潘尼罗等人会合。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
1	レッドプリン	接近	火	水

序−2 ふたつの秘宝

胜利条件	イフリート击破
失败条件	梵死亡

别看召唤兽伊夫里特那庞大的身体，其实它的实力并不怎么样。虽然巴尔弗雷和芙兰也会加入战斗，但实际只能控制梵和潘尼罗两个人。直接让梵去攻击伊夫里特即可，敌杂兵单位巴尔弗雷她们会帮你解决的。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
1	イフリート	接近	火	水
1	ジン	接近	火	水

再次翱翔。

第一章 幽灵船 飞来



失去了飞空艇这双翅膀，我们的旅行也就暂时告一段落了。直到那一天，一艘幽灵飞空艇划破了伊瓦利斯的天空，降落在了我们的城市。据说，它来自于传说中的浮游大陆——雷姆雷斯。就在大家都惊慌失措的那一刻，我竟然看到了梵流露出一丝兴奋的微笑。这，是否意味着新冒险的开始呢？习惯了安定的生活，还真有一点舍不得离开呢。

1-1 はじまりの夜

胜利条件	敌全灭
失败条件	梵死亡

主要介绍战斗类型相克关系的关卡，分别干掉两波对应的敌人就可以了。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
1	シルフ	间接	无	无
1	ガルキマセラ	飞行	无	无
1	アルラウネ	接近	无	无

1—2 狙われた幽灵船

胜利条件：	到达飞空艇
失败条件：	我方全灭

从本关起技能系统就正式开放了，实用火系魔法几乎可以秒杀本关所有敌方单位。最后到达飞空艇处完成任务。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
1	シルフ	间接	无	无
1	ガルキマセラ	飞行	无	无
1	アルラウネ	接近	无	无

1-3 秘宝の导くちから

胜利条件：	召唤出三只召唤兽、敌全灭
失败条件：	我方全灭

召唤兽系统开放，首先移动到召唤阵处并召唤出三只召唤兽。轻松全灭6个敌方单位过关。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
1	ガルキマセラ	飞行	无	无
1	アルラウネ	接近	无	无

1-4 先客の正体

胜利条件：	バッガモナン击破
失败条件：	梵死亡

为了让玩家习惯召唤系统而制作的BOSS战关卡，初始召唤从本关开始第一次出现。基本不需要再进行多于的召唤，利用初始队伍逐个击破就可以了。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
3	キジュ	间接	无	无
3	リノ	接近	无	无
3	ブワジ	接近	无	无
5	バッガモナン	接近	无	无

第二章 大空の彼方へ

“把飞空艇还给他们吧。”“不，我已经决定要开始新的冒险！”那天，梵坚定地对我说着。好吧，既然事情已经变成了这样，那就随他去吧。不管未来发生什么事情，只要能和他在一起就好了。冒险的路上，我们救了一名翼人族的战士。他告诉我们，雷姆雷斯大陆原本有一个强力的结界，但由于不知名力量的介入，现在这个结界已经开始逐渐消失了。“都是因为空贼的原因。”翼人族战士琉多说着，“都是他们的作恶多端才让我们的世界变得乱七八糟。”“空贼也有好坏，相信我们吧。让我们一起把那些为非作歹的空贼团全



部消灭。”梵的话语似乎把琉多感动了。多了一名冒险的同伴，大家也干劲十足了。



2-1 翼ある者たち

胜利条件:	翼人族救出
失败条件:	我方全灭

首先救出翼人族战士琉多，他会加入我方。让后清理掉路上的地方单位，到达指定地点救出另一名翼人族战士。路上行进的过程中会发现矿点和宝箱，派速度较快的又不是绝对主力的菲萝顺手收了即可。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
5	アントリオン	接近	无	无
5	サンダーハウンド	接近	雷	土
5	ノーム	飞行	土	火
5	ケッツクアトル	间接	雷	土



2-2 圣石と幻兽



胜利条件:	敌首领击破
失败条件:	我方全灭

本关的召唤阵一共有4个，如果不事先把敌方的召唤阵占领的话，就会不断有敌人出现。三个空贼的实力都很一般，逐个击破即可。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
7	リジェネ	接近	无	无
7	レモラ	接近	雷	水
7	荒ぶる空贼	接近	无	无
7	ラミィ	飞行	雷	水
7	元狩人の空贼	间接	无	无
7	ケッツクアトル	间接	雷	水
7	火の玉のモグ	间接	火	无



2-3 援军突击!



胜利条件:	到达指定地点
失败条件:	我方全灭

本关没有召唤阵，所以要尽量节约初始单位。关上的门必须让角色按下对应颜色的机关才可以打开。途中分别击破三名空贼团成员到达指定地点后，会出现敌召唤兽タイタン，他的实力比主角们强了很多，不过半路上会有邦加族来帮





忙，所以不用担心，保证潘尼罗在后方不停地回复即可。战斗结束后，邦加族蜥蜴暂时加入。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
8	はっちゃけ空贼	接近	无	无
7	育ちのいい空贼	间接	火	无
7	負けを認めぬ空贼	间接	无	无
7	アルラウネ	接近	无	无
7	ラミィ	飞行	雷	水
7	しろうさぎ	间接	无	无
7	サジタリウス	间接	雷	土
10	タイタン	接近	土	火

2-4 黒い翼の影



胜利条件:	敌方复活晶石破坏
失败条件:	我方复活晶石破坏

与空贼团的决战，第一次出现了复活晶石系统，如果敌方或者我方角色死亡，在1分钟内没有原地复活的话，会自动传送到复活晶石处再生。本关敌人数量较多，在到达地图最上方后直接全力攻击敌方复活晶石，可以直接无视空贼团三人组的攻击。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
10	宝狩りのトゥージ	接近	无	无
9	空贼团の用心棒	接近	无	无
9	空贼团の船医	间接	回复	无
9	空贼团の金库番	间接	土	无
9	しろうさぎ	间接	回复	无
9	レモラ	接近	雷	水
9	ケッツクアトル	间接	雷	水
10	アトモス	飞行	土	火



第三章 最速の空贼 落ちる

从琉多那里听说，这个世界上有3块巨大的圣石，被称为——圣晶石，它们是数千年前神创世时留下来的东西，作用是保护这个雷姆雷斯大陆不被外界所侵犯。现在结界力量的削弱，也许和圣晶石有关。梵说他想去看个究竟，谁又能阻止得了他呢。好不容易到了神殿，圣晶石果然在那里。可是，一个自称翼之裁判的神秘人物突然出现，却把所有的步调都打乱了。更可怕的是，他似乎也拥有古雷巴多斯的秘宝。接下来的旅程，一定会更加危险吧。梵，小心啊。



3-1 空贼たちの蛮行

胜利条件:	敌全灭
失败条件:	翼人族死亡或者我方全灭

在敌人达到翼人族之前把他们全部解救出来。敌人大部分都属于间接攻击。特别要注意的是，仙人掌虽然属于Lv.1级召唤兽，但攻击速度很快。而且它们会利用地形优势将我方队伍困住，注意战术方面的安排。半途中会出现一个迟刻魔のドンガ，它就在翼人们的逃跑路线上，优先消灭。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
11	空贼	接近	无	无
11	空贼	间接	无	无
10	空贼	接近	无	无
10	ゴブリン	接近	土	火
10	サボテンダー	间接	土	火
10	ガルキマセラ	飞行	无	无
11	アトモス	飞行	土	火
11	迟刻魔のドンガ	间接	雷	无

3-2 待ち合わせは里口前

胜利条件:	到达指定地点
失败条件:	梵死亡

本关只能控制梵一个人，而目的也不在于消灭敌人，而在于不被敌人发现的情况下到达神殿的入口。这时候，梵的高移动速度就显现出来了，推荐把スプリント设置为自动技能。然后在敌人背对着梵的时候立刻跑过去，路上有不少宝箱，如果允许的话最好全部收集。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
10	见张り	接近	雷	无

3-3 圣晶石の伤



胜利条件:	敌首领击破
失败条件:	我方全灭

再次击破空贼团，不过这次他们的等级已经有了很大提高。敌方回复属性的召唤兽必须优先击破，否则大范围的回复魔法相当麻烦。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
14	敌リーダー1	接近	无	无
14	敌リーダー2	间接	雷	无
13	敌リーダー3	间接	回复	无
13	敌リーダー4	间接	火	无
13	アルラウネ	接近	无	无
13	ノーム	飞行	土	火
14	ケーシー	间接	土	无
14	アトモス	飞行	土	火
14	カーバンクル	间接	回复	无

3-4 翼のジャッジ

胜利条件:	翼のジャッジ、セイレーン击破
失败条件:	我方全灭

翼之裁判的威力相当不俗，不过开场不久后就会逃走。与希瓦对战的时候要小心她的大范围水魔法，1级召唤兽很容易被直接秒杀。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
15	翼のジャッジ	接近	无	无
17	シヴァ	间接	水	火
16	ゴブリン	接近	土	火
15	ノーム	飞行	土	火
16	ケーシー	间接	土	火
16	セイレーン	飞行	水	雷



3-5 里切りのバンガ



胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭本关开始敌人会主动进攻了，不能再像以前那样慢悠悠地行进了。注意召唤兽的补充，其中敌方有一只三级召唤兽比较难对付。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
16	リノ	接近	无	无
16	ブワジ	接近	无	无
17	ギジュー	间接	雷	无
16	野次马の空賊	接近	雷	无
16	ギジューの悪友	接近	雷	无
18	ティアマット	间接	雷	土
16	チョコボ	接近	无	无
16	ボム	飞行	火	水

第四章 圣石争夺大作战

虽然竭力阻止，但是圣晶石还是被破坏了。不过看到大家并不灰心，自己也感觉好了许多。下一块圣晶石在雷姆雷斯西岸的诸岛，那里一定有翼之裁判的下落。空贼三人组很有意思，很久没见到他们，似乎变强了呢。在洞窟里菲萝被绑架的时候，还真有点担心，不过梵一定会把她救出来的，果然没错。对了，还有一件事，飞空艇上的商店终于开张了，我经营的是一家料理店，生意还不错哦。



4-1 リッキー一味ピンチッス！

胜利条件：	开启所有宝箱
失败条件：	我方全灭

只能召唤两人上场，推荐为梵和潘尼罗。宝箱分布得很散，一定要在空贼三人组打开之前将它们打开，否则就白白送人了。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
17	お宝目当ての空賊	接近	水	雷
17	変な趣味の空賊	接近	水	水
18	早击ちのスフレ	间接	无	无
17	サバギン	接近	水	雷
17	ベイビーシヴァ	间接	水	火
17	アクエリアス	飞行	水	雷
18	ダーリンシヴァ	间接	水	火



4-2 リッキー一味またまたピンチッス！

胜利条件：	敌方复活晶石破坏
失败条件：	我方复活晶石破坏



依然只能召唤两人上场，不用费力去击破所有的敌人，只需要一路向上，直接破坏敌方复活晶石就可以了，运气好的话还不会引来敌方部队的攻击，两分钟内就能搞定。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
19	掟を忘れた忍者	接近	火	无
18	石の力に頼る空賊	接近	火	无
18	冒険したい元兵士	接近	水	无
19	着やせする白魔	间接	回复	火
18	魔击のマカロン	间接	水	火
17	サバギン	接近	水	雷
17	ベイビーシヴァ	间接	水	火
17	アクエリアス	飞行	水	雷
19	セイレーン	飞行	水	雷
19	キュクレイン	接近	水	雷

4-3 归ってきた大悪党

胜利条件：	指定地点到达、バッガモナン击倒
失败条件：	我方全灭

又是抢箱子的关卡，不过终于可以派上全部5人了。一路上的散敌可以先无视，空贼三人组会帮你击破的，梵和菲萝是抢东西的主力，其他人在一旁做保护工作。バッガモナン的能力不俗，要小心对付。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
20	ギジュー	间接	无	无
19	ブワジ	接近	无	无
19	リノ	接近	无	无
19	ボム	飞行	火	水
19	サラマンダー	间接	火	水
20	ファイアハウンド	接近	火	水
20	ラミア	间接	火	水
21	バッガモナン	接近	无	无

4-4 とらわれのフィロ

胜利条件：	バッガモナン击破
失败条件：	我方全灭

首先你可以抛一枚硬币，以决定先占领哪一边的召唤阵。在抢到其中的一个后，就可以直接抄了バッガモナン的老家。半路上另外三只邦加族的蜥蜴也会加入战斗，不过速度够快的话完全

可以不用理会。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
21	バッガモナン	接近	无	无
19	サラマンダー	间接	火	水
20	サジタリウス	间接	雷	土
20	イクシオン	接近	雷	土
20	ワイバーン	飞行	火	水
20	ギジュー	间接	无	无
19	ブワジ	接近	无	无
19	リノ	接近	无	无



4-5 绝望の仪式



胜利条件：	ベリアス击破
失败条件：	我方全灭

本关谁会不断召唤出新的敌人，所以在发动总攻之前至少要保证将其他区域原有的敌人全部清理完毕，否则它们会一拥而上，将队伍团团围住。ベリアス只有一招范围技能威力非常大，普通攻击对主角们完全构不成威胁。



出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
27	ベリアス	接近	火 水	
25	ジン	接近	火	水
25	ボム	飞行	火	水
25	ラミア	间接	火	水
26	ワイバーン	飞行	火	水

第五章 空贼团漂流记



翼之裁判的攻击将大家都冲到了一个不为人知的神秘小岛，飞空艇也被打坏了。在这里，我们找到了一个受伤的青年。可是他却一直不愿意告诉我们他的来历。为了活跃当时的气氛，我为大家跳了一支小舞。那个青年也终于说出了他的名字——威利斯。原来他是在找身为翼之族的恋人ミディア。就在这时候，悲剧发生了……我想，我不再能继续写下去了。梵，请原谅我当时的失态。

5-1 伤ついた青年



胜利条件：	带青年到达指定地点
失败条件：	青年救出失败、我方全灭

本关没有召唤阵，不过敌人的等级都不是很高，注意回复的话应该不会损失太多。一路上逐个消灭敌人，稳扎稳打地前进，切勿贪快。入口处会不断召唤出三个敌人，在即将到达指定地点的时候也会有史莱姆突然出现。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
20	ブループリン	接近	水	雷
20	アクエリアス	接近	水	雷
2	アースハウンド	接近	土	火
21	ゴーレム	接近	土	火
21	グリーンドラゴン	接近	土	火

5-2 パンネロにおみやげ

胜利条件：	收集全部的食材
失败条件：	我方全灭

只有凯兹和梵出场的关卡，而且没有召唤阵。这里会遇到最终幻想系列"传统最恶"敌人モルボル，它的攻击带有各种异常状态，非常麻烦。由于没有潘尼罗在场，所以回复HP只能依靠吃蘑菇来解决，如果队伍最后的实力不足以和敌人对抗的话，就让梵开启移动速度加快的技能，直接摘果子了事吧。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
21	グリーンプリン	接近	土	火
21	ブループリン	接近	水	雷
22	ゴーレム	接近	土	火
22	モルボル	接近	无	无
22	アースドレイク	间接	土	火

5-3 ウィリスのさがしもの

胜利条件：	ウィリス守卫
失败条件：	我方全灭、威利斯死亡

本关敌人会从各个角落出现集中攻击威利



斯，所以主动进攻的顺序非常重要。首先在敌方部队出现之前消灭掉右下方的两批敌人，之后迅速回到威利斯处，向左上角进发。估计消灭掉左上敌人的时候，右上就会有新增敌人出现，注意保护威利斯不被击败。剩下的就没有什么难度了，消灭全部敌人后会有一只モルボルグレート出现，不过除了大量的异常状态(可以使用潘尼罗的技能全部取消)，本身没有什么威胁。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
25	ノーム	飞行	土	火
26	アイスハウンド	接近	水	火
26	グリーンドラゴン	间接	土	火
26	モルボル	接近	无	无
28	モルボルグレート	接近	无	无

5-4 君の踊りを 

胜利条件	ウィリス阻止
失败条件	潘尼罗死亡

和上一关一样，不过需要保护的人换成了潘尼罗。好在这次有复活晶石做后盾，不怕角色的HP不够，又无法复活了。坚持几波敌人之后向裁判所在方向进攻。翼之裁判会随剧情逃跑，而ウィリス也只需要扣除它50%的HP就可以了。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
30	翼のジャッジ	接近	无	无
30	ウィリス	接近	无	无
27	ノーム	飞行	土	火
28	アースハウンド	接近	土	火
28	アイスドレイク	间接	水	火
28	アトモス	飞行	土	火

第六章 永远を夺う义贼

飞空艇修好了，我也从威利斯死亡的阴影中走了出来。在山顶再次遇到了芙兰，不过她似乎有些什么事情在故意隐瞒。原来，巴尔弗雷竟然想要破坏圣晶石。一阵强光闪过，大家都失去了知觉……

 6-1 复活した迷惑 

胜利条件	敌首领击破
失败条件	我方全灭

由于没有召唤阵，本关在兵力上比较吃紧，所以琉多和潘尼罗的复活技能就显得比较重要了。尽量用主角去充当肉盾，至少死了还可以复活。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
29	イエローブリン	接近	雷	土
30	ボム	飞行	火	水
31	ラミア	间接	火	水
30	リノ	接近	无	无
31	ブワジ	接近	无	无
30	ギジュー	间接	无	无
31	トンベリ	接近	无	无

6-2 パートナーの条件

胜利条件	敌首领击破
失败条件	我方全灭、芙兰死亡

一开始梵和大部队是分开的，必须先解决下方一群敌人让大部队会合才行。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
31	猛マしいバンガ	接近	土	水
32	カーバンクル	间接	回复	无
32	イブリス	接近	火	水
32	ラミア	间接	火	水
31	レモラ	接近	雷	水
31	欲に落ちた白魔	间接	圣	土
31	ラミト	飞行	雷	水
32	毒蛇のモーグリ	间接	水	土
32	悪知恵のベウェン	接近	无	无

6-3 フランとともに

胜利条件	芙兰到达目的地
失败条件	我方全灭、芙兰的死亡



芙兰的移动速度很快，且行动不受玩家控制。所以要时刻紧盯她的位置，以防止莫名其妙的"自杀"行为发生。路上的宝箱很多，但最后的两个都是假的，不想找麻烦就别开。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
30	イエローブリン	接近	雷	土
30	ボム	飞行	火	水
31	イエロードラゴン	接近	雷	土
31	レッドドラゴン	接近	火	水

6-4 圣晶石の前で待つ者

胜利条件：翼之裁判击破
失败条件：巴尔弗雷死亡、我方全灭

本关将要同时面对背德的皇帝以及翼之裁判两名强敌，首先进行清场工作，将所有的召唤阵全部占领(最上方的召唤阵也可以在不被裁判发现的情况下占领)。然后派一个间接型兵种远距离攻击"背德的皇帝"，将其吸引过来。这时候裁判应该已经在攻击巴尔弗雷了，不过他的HP相当多，并不要紧。裁判虽然等级很高，但是他的大范围魔法威力并不强劲，无法秒杀我方单位，只要留下他一个人，群殴是一件很简单的事情。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
34	サハギン	接近	水	雷
35	ダーリンシヴァ	间接	水	水
35	セイレーン	飞行	水	雷
36	マティウス	飞行	水	雷
38	翼のジャッジ	接近	无	无

6-5 バルフレアの里切り

胜利条件：巴尔弗雷阻止
失败条件：我方全灭

本关是整个游戏中惟一一场多势力混战，巴尔弗雷也会向バッガモナン发动进攻。所以最好先两面夹击，等一方势力消灭后，再对付芙兰和巴尔弗雷。最后出现的大量半人马队伍可以用梵的必杀技直接秒杀。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
40	タイタン	接近	土	火
39	トンベリ	接近	无	无
38	バッガモナン	接近	无	无
36	ゴーレム	接近	土	火
35	バルフレア	间接	无	无



第七章 前编·后篇



等我醒来的时候，梵已经不在了，周围是一片虚幻的景象，我们的身体也在慢慢消失。"这是哪里？我们死了吗？"后来我才知道，这个地方叫做幻兽之岛，每个人在这里都会看到自己心中的幻像。梵虽然离我们只有几步之远，但是却看不到他。还记得那天梵对我说："对不起，我以前考虑了太多我自己，却没有考虑过潘尼罗你的感受。"我很开心。

7-1 迷っていても

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方任意一人死亡

将所有的同伴都解救出来，三人一组的低等级敌人可以让同伴们先去解决掉，推荐优先解救潘尼罗，这样队伍的血量就可以保证了。此关在会面之前绝对禁止使用X全选移动，否则其他同伴会自动跑去送死。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
32	シルフ	间接	无	无
32	モルボル	接近	无	无
32	ガルキマセラ	飞行	无	无
35	キュクレイン	直接	土	火

7-2 ヴァンの思い出

胜利条件：找到梵
失败条件：我方全灭

这一关只能有四人出场，而且既没有初始召唤兽，也没有召唤阵。只能依靠人物本身的能力

去打了。梵在地图的左上角，找到即可。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
35	アルラウネ	接近	无	无
35	ガルキマセラ	飞行	无	无
35	シルフ	间接	无	无



7-3 心の眠る场所



胜利条件:	抵挡住幻兽的攻击、ウィリス打倒
失败条件:	我方全灭

本关敌人数量较多，不过能力都不是很强，可以在关键时刻使用主角的必杀清场。ウィリス的一刀两断技能附带大范围吹飞效果，不过攻击力并不高。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
39	ライヂン	飞行	电	土
39	ダーリンシヴァ	间接	水	火
39	イブリス	近接	火	水
34	サボテンダー	间接	土	火
34	チョコボ	接近	无	无
37	ウィリス	接近	无	无



7-4 エグルの蜂起



胜利条件:	敌方首领击破
失败条件:	我方复活晶石破坏



本关以守为主。由于敌方都在空中，所以不推荐派飞行系召唤兽发动进攻，只需要等待敌人过来即可。有时候敌人会从多方向包围复活晶石，如果怕队伍来不及周转的话，可以让一个接近型的三级召唤兽一直呆在复活晶石旁守阵。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
40	谋反のアンセ	飞行	无	无
40	悲しみのエダル	飞行	无	无
40	憎しみのエダル	飞行	无	电
40	迷いのエグル	飞行	无	无
41	ワイバーン	飞行	火	水
41	ディアボロス	飞行	无	无

第八章 イヴァリースへ

回到了伊瓦利斯大陆，这边的一切都是那么的熟悉。从ギーザ草原的情报提供者那儿得知，这儿曾经出现过一个金发、白皮肤、短耳朵的维埃拉族女孩子，名叫密第亚。这不是威利斯恋人的名字吗？为什么会出现在这里。当翼之裁判的头盔被我们击落，我们终于知道了一切的真相。密第亚的母亲、密第亚与威利斯的往事以及她对战争的怨念。不过，这一切已经都过去了……



8-1 いてもたってても



胜利条件:	敌方复活晶石破坏
失败条件:	我方复活晶石破坏

东之沙漠的关卡。虽然敌方总共有5名角色参战，但艾雪和巴修的加入也让战斗轻松了许多。如果伤害输出高的话可以考虑从下方行进，直接破坏晶石。

出现敌人

等级	名称　类型	属性	弱点属性	
39	光洁を拾てた白魔	间接	回复	无
38	マトをえない空贼	间接	无	无
38	幻兽好きシーク	间接	无	无
39	圣石をまく	接近	无	火
38	召唤の空贼ネヂィ	接近	无	火
38	ジン	接近	火	水
38	アクェリアス	飞行	水	电
38	サボテンダー	间接	土	火
39	サジタリウス	间接	电	土
39	セイレン	飞行	水	电

8-2 身を潜めた种族

胜利条件:	与情报提供者接触
失败条件:	我方全灭

此关和下面两个关卡是平行的关系，玩家可以按照喜欢的顺序随意挑战。草原上有数个士兵正在受到怪物的包围，其中有三个为情报提供者，与他们接触即可获得情报。敌方的实力并不是很强。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
41	ランドタートル	近接	无	无
40	ケッツクアトル	间接	雷	土
40	ファイアハウンド	近接	火	水
40	アトモス	飞行	土	火

8–2 眠りし者たちよ

胜利条件:	敌首领击破
失败条件:	我方全灭

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
41	ゾンビ	近接	–	回复
42	ヴァンパイア	飞行	–	回复

8–2 遗言



胜利条件:	进入隐藏部屋、エルダードラゴン击破
失败条件:	我方全灭

打开数个机关，移动到隐藏部屋。此关没有召唤兽出现，不过凭借巴修的防御力几个低等级敌人根本不足挂齿。エムダードゴン的远程范围攻击伤害比较大，尽量使用近战角色猛逼解决。



出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
41	ゾン	近接	火	水
41	ボム	飞行	火	水
42	イブリ	近接	火	水
42	ラミア	间接	火	水
43	イフリート	近接	火	水

8–3 悲しき抵抗



胜利条件:	山顶到达
失败条件:	我方全灭

推荐本关换上水属性的2级飞行召唤兽，在战斗开始后将部分初始召唤兽解散，以释放人口继续增加飞行召唤兽的数量。全部准备妥当之后，直接让琉多带领飞行部队从左下抄进路来到目的地即可。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
44	ボム	飞行	火	水
44	レッドプリン	近接	火	水
45	ファイアハウンド	近接	火	水
45	レッドドラゴン	间接	火	水
45	ファイアドレイク	间接	火	水

8–4 ミディアの心



胜利条件:	カオス击破、翼之裁判击破
失败条件:	我方全灭

所有主线流程中难度最打的关卡。场景中央的岩浆里会不停出现火系召唤兽，并且几分钟后，召唤兽卡奥斯就会主动过来进攻。推荐呆在召唤阵附近保持实力，一旦有牺牲，立刻补充。在打倒卡奥斯之前最好移动到地图的左下位置，因为翼之裁判会在离召唤兽不远的地方率领大量敌兵出现。裁判的威力相当之大，范围攻击可以直接秒杀我方任何召唤（三级也一律秒杀）。所以尽量不要派太多近身召唤兽围攻。另外，多用主角的必杀技，否则会被大量敌人打得很惨。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
46	アルラウネ	近接	无	无
46	ボム	飞行	火	水
47	ラミア	间接	火	水
47	ワイバーン	飞行	火	水
48	カオス	飞行	火	水
50	ミディア	近接	无	无

第九章 失われた想い

为了将这些由于怨念而生的魔物全部消灭，我们来到了雷姆雷斯大陆最后的圣晶石所在地——失われた时の城。这里，也是传说中"神"居住的地方。"不可原谅！"梵举起了圣剑，"这样的神不要也罢。"



9–1 エゲルの战士たち

胜利条件:	敌方首领击破
失败条件:	我方全灭







出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
43	いにしえの剑将	飞行	火	无
43	いにしえの战将	飞行	土	火
43	いにしえの骑将	飞行	无	无
43	チョコボ	近接	无	无
43	サボテンダー	间接	土	火
44	イクシオン	近接	雷	土
44	ライデン	飞行	雷	土
44	クーシー	间接	土	火

非常耗时的一关，由于时间的错乱，必须连续进行4场战斗。每次战斗后我方召唤兽立刻恢复到初始状态，但HP等数值不变。不用消灭所有的敌人，直接攻击首领相对速度较快一些。

9-2 暗を生み出す者

胜利条件	敌首领击破(共4轮)
失败条件	我方全灭

本关一共有5个祭坛，其中中间的祭坛有召唤兽把手。一旦攻占还是直接点兵将敌方首领击破吧。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
48	フォルサノス	近接	无	无
48	サハギン	近接	水	雷
48	サラマンダー	间接	火	水
48	サボテンダー	间接	土	火
49	キュクレイン	近接	水	雷
50	ベリアス	间接	火	水
54	マティウス	飞行	水	雷
56	カオス	飞行	火	水

9-3 神と呼ばれた者

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭

圣晶石雕像处会两批新增援的敌人，召唤阵分别在场景的左右两边，首先将它们占领了，以保证自身队伍的安全。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
49	ゴブリン	近接	土	火
49	ベイビーシヴァ	间接	水	火
50	イブリス	近接	火	水
50	ディアボロス	飞行	无	无
50	カーバンクル	间接	回复	无

9-4 心にあらがう者

胜利条件	敌首领击破
失败条件	我方全灭

翼之裁判的幽灵再次出现，本关的打法基本和前一关一样，首先占领召唤阵，然后清场。ミディア和上一次比起来似乎弱了一些，小心点对付就可以了。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
52	ミディア	近接	无	无
52	ジン	近接	火	水
52	ケッツァクアトル	间接	雷	土
53	トンベリ	近接	无	无
53	ラミア	间接	火	水
53	ライデン	飞行	雷	土



最终章 永远の翼

最终决战终于要开始了，当我们费尽力气将巨大化的神消灭之后，最后一块圣晶石也破碎了。望着支离破碎的雷姆雷斯大陆，琉多有些舍不得离开。但是，飞翼族"心"的释放也让他感到了欣慰。故事结束了，大家都回到了各自该去的地方。但是，伊瓦利斯大陆的传说依然将会继续。

ラストミッション-1 翼果てる地

胜利条件	召唤阵全压制
失败条件	我方全灭

占领总共5个召唤阵即可，敌人的数量并不多，每个召唤阵大约只有5个敌人把守，相当简单。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
56	レモラ	接近	雷	水
56	アクエリアス	飞行	水	雷
56	サラマンダー	间接	火	水
57	ライデン	飞行	雷	土
58	リヴァイアサン	接近	水	雷

ラストミッション-2 暗の深渊

胜利条件:	敌方复活晶石破坏
失败条件:	我方全灭

由于目标是复活晶石，所以不必太在意肃清敌人。オーディン的攻击力很高，推荐派一只近战型的三级召唤兽牵制，其他人将目标对准复活晶石即可。

出现敌人

56	シルフ	间接	无	无
56	ガルキマセラ	飞行	无	无
56	トニベリ	接近	无	无
57	ディアボロス	飞行	无	无
58	オーディン	接近	无	无

ラストバトル-レヴァナント・ウイング

胜利条件:	フォルサノス击破!
失败条件:	我方全灭

最终战其实只要知道了打法，并不是非常困难。推荐出场角色为梵、琉多、潘尼罗、巴尔弗雷和凯兹，并且一定要有2级回复系召唤兽在场。





最终BOSS分为三大部分——左手、右手和身体。即使不进行攻击，每隔一段时间，右手的法杖也会释放一次全地图魔法，好在伤害并不高。三个部分分别有三个召唤符文，不停地召唤出バハムート和フォルサノス。首先将向右手进发，只需要派梵、巴尔弗雷和琉多三人攻击就可以了，其他人在旁边阻挡住敌兵的进攻。再移动到左手，受到攻击后它会放出吹飞效果的冲击波，不要让召唤兽靠近，否则会直接秒杀。最后是身体，当身体的HP降低到1/2的时候，巴哈姆特会出现。此时立刻全员撤退，因为它会每隔一段时间放出威力巨大的直线光波。引开巴哈姆特并将之消灭，然后靠回复部队配合角色攻击应该没什么问题，关键是后援补给一定要跟上。

将最终BOSS消灭之后，フォルサノス又会以人形出现，此次战斗只能控制梵一个人，不过根本不需要你插手，同伴们会自己解决掉这个烦人的神。

出现敌人

等级	名称	类型	属性	弱点属性
55	冥界の翼魔	接近	无	无
58	フォルサノス・デクス	接近	无	无
58	フォルサノス・アリス	接近	无	无
60	フォルサノス・ゼイン	飞行	无	无
56	バハムート	飞行	无	无
71	フォルサノス	飞行	火	无

全分支任务列表

任务序号	46	任务名称	ムシムシ大作战
获得物品	サンダーブレイド、圣石×2		
出现条件	第三章初期出现		

任务序号	47	任务名称	あざむなた神殿
获得物品	エクスプローター、圣石×2		
出现条件	第三章初期出现		

任务序号	48	任务名称	静寂を破る兽たち
获得物品	メイジローブ		
出现条件	第三章初期出现		

任务序号	49	任务名称	无法者の自由
获得物品	1500元、アクアメダリオン、圣石×3		
出现条件	完成3-1		

任务序号	50	任务名称	手に入れたい宝
获得物品	2400元、ピュアシルベ、圣石		
出现条件	第三章结束出现		

任务序号	51	任务名称	おたからのハードル
获得物品	无		
出现条件	第三章结束出现		

任务序号	52	任务名称	くずれゆく调和
获得物品	ゴブリンのかばん、圣石×2		
出现条件	第三章结束出现		

任务序号	53	任务名称	踏みにじられた遗迹
获得物品	3200元、テライヤリング、圣石×3		
出现条件	第三章结束出现		

任务序号	54	任务名称	ごちそうに飞べ
获得物品	疾雷の衣、圣石		
出现条件	第六章与休息室的潘尼罗对话		

任务序号	56	任务名称	突然のおトク情报
获得物品	太古炎演义		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	58	任务名称	怒りの海龙
获得物品	ハイプレシシャー、チルワンド アイスランス、圣石		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	60	任务名称	お似合いのマテリアル
获得物品	无		
出现条件	第六章与休息室的托马基(トマジ)对话		

任务序号	62	任务名称	シェトラール攻防战
获得物品	アーマートルク、圣石		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	64	任务名称	いこいの食卓
获得物品	红莲の衣、圣石		
出现条件	第七章后篇结束与休息室的潘尼罗对话		

任务序号	66	任务名称	契约された反乱
获得物品	12500 元、アルテミスの弓、圣石×2		
出现条件	第七章后篇结束出现		

任务序号	68	任务名称	星降る岛の审判
获得物品	ダンシングイーン、バトルセパレーツ、圣石		
出现条件	第七章后篇结束出现		

任务序号	70	任务名称	待たざる手纸
获得物品	12000元、宿命のリシダア、ダハヤリング、圣石		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	72	任务名称	ダルマスカのおたから
获得物品	禁书・至高之武		
出现条件	合成武器数达到55时与合成屋的酷西对话		

任务序号	74	任务名称	舞い降りた死の天使
获得物品	22500元、ブルカノ式、マクシミリアン、圣石		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	76	任务名称	せめて安らかに眠な
获得物品	真说武具・碧水、カーネットリンク、圣石		
出现条件	第八章结束和休息室的托马基对话		

任务序号	78	任务名称	あるじ亡きしもべたち
获得物品	魔人の胸当て、ミラージュベスト、圣石		
出现条件	第九章结束出现		

任务序号	80	任务名称	封じらなし戒律王
获得物品	アルテマウエポン、ラクスツヤルキー		
出现条件	第九章结束出现		

任务序号	55	任务名称	地下神殿防卫作战
获得物品	6800元、シャーマローブ、圣石×3		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	57	任务名称	うるわしの圣天使
获得物品	いやしの腕轮、圣石		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	59	任务名称	あの场所に忘れたもの
获得物品	7500元、シルバースタシフ、圣石×3		
出现条件	第六章初期出现		

任务序号	61	任务名称	岩龙の护るお宝
获得物品	ストーンブレイド、圣石		
出现条件	完成任务54后与休息室的潘尼罗对话两次		

任务序号	63	任务名称	地鸣りの统治者
获得物品	アーマートルク、圣石		
出现条件	合成武器数达到28时与合成屋的酷西对话		

任务序号	65	任务名称	宝を求める理由
获得物品	—		
出现条件	合成武器数达到41时与合成屋的酷西对话		

任务序号	67	任务名称	雷电の密告者
获得物品	グォルテシクス、ブレイブスーツ、圣石		
出现条件	第七章后篇结束出现		

任务序号	69	任务名称	救出大作战！？
获得物品	11000元、テユエハユスク、圣石		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	71	任务名称	安息を取り戻すために
获得物品	18000元、サンィヤリング、圣石、真说武具・黄沙		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	73	任务名称	パンネロのとっておき
获得物品	真说武具・紫电、ルーンの腕轮、圣石		
出现条件	第八章结束和休息室的潘尼罗对话		

任务序号	75	任务名称	取り戻した责苦
获得物品	20000元、真说武具・红炎、圣石		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	77	任务名称	空をおおう暗黑の云
获得物品	フオーユルハウト、光のスライフオス、圣石		
出现条件	第八章结束出现		

任务序号	79	任务名称	目觉めし夜间の翼の龙
获得物品	エクスカリバー、ゲングニル、ローブオブロート、リボソ		
出现条件	第九章结束出现		

任务序号	81	任务名称	ビッグブリッジの死斗
获得物品	テュランダント、ガイアペンダント		
出现条件	第九章结束出现		

全召唤兽列表

无属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
アルラウネ	I	接近	无
チョコボ	I	接近	无
シルフ	I	间接	无
ガルキマセラ	I	飞行	无
トンベリ	II	接近	同伴死亡时攻击力上升，普通攻击敌防御力下降
ディアボロス	II	飞行	敌单体无属性伤害，普通攻击睡眠状态追加
オーディン	III	接近	无
ギルガウッシュ	III	接近	敌单体无属性伤害(无视防御)
ザルエラ	III	间接	以指定敌方单位为中心，范围内敌圣属性伤害
ゾディアーク	III	间接	以指定敌方单位为中心，范围内敌无属性伤害
バハムート	III	飞行	以指定敌方单位为中心，范围内敌无属性伤害





火属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
ジン	I	接近	无
サラマンダー	I	间接	无
ボム	I	飞行	以牺牲自身为代价，范围内敌火属性伤害
イブイス	II	接近	普通攻击缓慢状态追加
ラミア	II	间接	指定敌单体混乱状态附加
ワイバーン	II	飞行	前方敌火属性伤害
イフリート	III	接近	以自身为中心，范围内敌缓慢状态附加
ベリアス	III	间接	范围内火属性伤害
カオス	III	飞行	指定敌单体火属性伤害

水属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
サハギン	I	接近	无
ベイビーシヴァ	I	间接	无
アクエリアス	I	飞行	无
キュクレイン	II	接近	指定敌单体毒状态附加
ダーリンシヴァ	II	间接	指定敌单体禁止态附加
セイレーン	II	飞行	普通攻击禁止状态附加
リヴァイアサン	III	接近	前方敌水属性伤害
シヴァ	III	间接	以指定敌人为中心，范围内敌禁止状态附加
マティウス	III	飞行	以指定敌方单位为中心，范围内敌水属性伤害
ファムフリト	III	间接	以指定敌方单位为方向，直线范围敌水属性伤害



雷属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
レモラ	I	接近	无
ケッツァクアトル	I	间接	无
ラミイ	I	飞行	无
イクシオン	II	接近	无
サジタリウス	II	间接	无
ライデン	II	飞行	普通攻击沉默状态追加
シュミハザ	III	接近	以指定敌方单位为中心，范围内敌雷属性伤害
ティアマット	III	间接	以自身为中心，范围内我方物理、魔法防御上升
ラムウ	III	飞行	以指定敌方单位为中心，范围内敌沉默状态附加



土属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
ゲブリン	I	接近	无
サボテンダー	I	间接	无
ノーム	I	飞行	无
ゴーレム	II	接近	普通攻击移动禁止效果追加
クーシー	II	间接	指定敌单体土属性伤害
アトモス	II	飞行	敌单体吸血攻击
タイタン	III	接近	以指定敌方单位为中心，范围内敌移动禁止效果附加
ハシュマリム	III	间接	以指定敌方单位为中心，范围内敌土属性伤害
イクスデス	III	飞行	以指定敌方单位为中心，范围内敌土属性伤害



圣属性召唤兽

召唤兽	等级	攻击类型	特殊技能
召唤兽	等级	攻击类型	特殊能力
しろうさぎ	I	间接	指定我方单体HP回复
カーバンクル	II	间接	以指定我方单位为中心，范围内我方HP回复
アルテマ	III	间接	指定我方单体异常状态回复，直线范围内敌圣属性伤害

全武器合成列表

合成事始

单手剑	ミスリルブレイド				
物理攻击力	20	魔法攻击力	10	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	ありふれた金属　小さな骨　ツルツルした皮				

魔杖	大地のロッド				
物理攻击力	10	魔法攻击力	20	攻击速度	36
属性	土				
合成素材	华やかな木材　小さな骨　土のクリスタル				

长枪	雷の枪				
物理攻击力	25	魔法攻击力	10	攻击速度	60
属性	雷				
合成素材	华やかな木材　小さな骨　雷のクリスタル				

牧师杖	サクラの杖				
物理攻击力	10	魔法攻击力	20	攻击速度	12
属性	回复				
合成素材	黄色の宝石　华やかな木材　ツルツルした皮				

滑板	ミスリルグライド				
物理攻击力	20	魔法攻击力	10	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	ありふれた金属　ありふれた金属　黄色の宝石				

合成图册

单手剑	サンダーブレイド				
物理攻击力	30	魔法攻击力	15	攻击速度	60
属性	雷				
合成素材	ありふれた金属　ツルツルした皮　雷のクリスタル				

魔杖	雷のロッド				
物理攻击力	15	魔法攻击力	30	攻击速度	36
属性	雷				
合成素材	华やかな木材　ツルツルした皮　雷のクリスタル				

长枪	ミスリルランス				
物理攻击力	30	魔法攻击力	15	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	ありふれた金属　华やかな木材　古ぼけた甲壳				

牧师杖	ミスリルの杖				
物理攻击力	30	魔法攻击力	15	攻击速度	60
属性	回复				
合成素材	ありふれた金属　黄色の宝石　古ぼけた甲壳				

滑板	エクスプローダー				
物理攻击力	30	魔法攻击力	15	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	ありふれた金属　黄色の宝石　火のクリスタル				

合成指南・卷之上

单手剑	フレイムタン				
物理攻击力	40	魔法攻击力	20	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	きらめく矿石　ふかふかした皮　火のクリスタル				

魔杖	ストームワンド				
物理攻击力	20	魔法攻击力	45	攻击速度	22
属性	雷				
合成素材	甘い木材　ふかふかした皮　雷のクリスタル				

牧师杖	灵歌の音杖				
物理攻击力	20	魔法攻击力	40	攻击速度	12
属性	回复				
合成素材	绿の宝石　甘い木材　ふかふかした皮				

长枪	トライデント				
物理攻击力	40	魔法攻击力	20	攻击速度	60
属性	水				
合成素材	甘い木材　古ぼけた甲壳　水のクリスタル				

合成指南・卷之下

单手剑	アイスブランド				
物理攻击力	40	魔法攻击力	20	攻击速度	60
属性	水				
合成素材	きらめく矿石　古ぼけた甲壳　水のクリスタル				

滑板	ラジエーション				
物理攻击力	20	魔法攻击力	40	攻击速度	36
属性	无				
合成素材	きらめく矿石　きらめく矿石　绿の宝石				

魔杖	冰のロッド				
物理攻击力	20	魔法攻击力	40	攻击速度	36
属性	水				
合成素材	大きな骨　古ぼけた甲壳　水のクリスタル				

武具合成大全

单手剑	ルーンブレイド				
物理攻击力	50	魔法攻击力	25	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	まばゆい金属　绿の宝石　ウネウネしたヒ				

滑板	ディスチャージ				
物理攻击力	50	魔法攻击力	25	攻击速度	60
属性	雷				
合成素材	きらめく矿石　ドロドロした液体　雷のクリスタル				

魔杖	ソイルワンド				
物理攻击力	25	魔法攻击力	50	攻击速度	20
属性	土				
合成素材	大きな骨　坚固な甲壳　土のクリスタル				

长枪	レッドハルバード				
物理攻击力	50	魔法攻击力	25	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	まばゆい金属　坚固甲壳　火のクリスタル				



武具解体新书

单手剑	ストーンブレイド				
物理攻击力	60	魔法攻击力	30	攻击速度	40
属性	土				
合成素材	大きな骨	ウネウネしたヒ	土のクリスタル		

魔杖	チルワンド				
物理攻击力	30	魔法攻击力	60	攻击速度	22
属性	水				
合成素材	青の宝石	滑らかな木材	水のクリスタル		

长枪	アイスランス				
物理攻击力	60	魔法攻击力	30	攻击速度	20
属性	水				
合成素材	きらめく矿石	青の宝石	水のクリスタル		

牧师杖	シルバースタッフ				
物理攻击力	30	魔法攻击力	60	攻击速度	12
属性	回复				
合成素材	きらめく矿石	青の宝石	坚固な甲壳		

滑板	ハイプレッシャー				
物理攻击力	60	魔法攻击力	30	攻击速度	40
属性	无				
合成素材	まばゆい金属	まばゆい金属	青の宝石		

古今武具通鉴

单手剑	ブラッドソード				
物理攻击力	70	魔法攻击力	35	攻击速度	40
属性	无				
合成素材	まばゆい金属	ドロドロした液体	不吉な粉末		

弓	エルフィンボウ				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	滑らかな木材	坚固な甲壳	ウネウネしたヒ		

枪械	リゲル				
物理攻击力	70	魔法攻击力	35	攻击速度	36
属性	无				
合成素材	まばゆい金属	青の宝石	滑らかな木材		

滑板	サンドストーム				
物理攻击力	70	魔法攻击力	35	攻击速度	60
属性	土				
合成素材	まばゆい金属	ドロドロした液体	土のクリスタル		

究极合成・龙之卷

牧师杖	ゴールドスタッフ				
物理攻击力	40	魔法攻击力	80	攻击速度	12
属性	回复				
合成素材	豪华な矿石	赤の宝石	分厚な甲壳		

滑板	スカッドクラウド				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	60
属性	水				
合成素材	しっとりた欠片	サラサラした液体	水のクリスタル		

炸弹	ブリニートロイデ				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	30
属性	无				
合成素材	危险な块	危险な块	危险な块		

弓	アルテミスの弓				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	重厚な木材	分厚な甲壳	ゴワゴワしたヒ		

长枪	ブラッドクランス				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	40
属性	无				
合成素材	巨大な骨	分厚い甲壳	不吉な粉末		

究极合成・虎之卷

枪械	アルクトゥルス				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	36
属性	无				
合成素材	强固な金属	赤の宝石	重厚な木材		

滑板	ディバージェンス				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	40
属性	无				
合成素材	强固な金属	强固な金属	サラサラした液体		

单手剑	ディフェンダー				
物理攻击力	80	魔法攻击力	40	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	强固な金属	分厚い甲壳	分厚い甲壳		

魔杖	ボルカノワンス				
物理攻击力	40	魔法攻击力	80	攻击速度	12
属性	火				
合成素材	重厚な木材	危险な块	火のクリスタル		

炸弹	ベジオニーテ				
物理攻击力	85	魔法攻击力	40	攻击速度	30
属性	无				
合成素材	サラサラした液体	危险な块	キラキラした粉末		

真说武具・红炎

单手剑	レーヴァテイン				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	强固な金属	危险な块	红炎のクリスタル		

滑板	イラフション				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	幻の矿石	キラキラした粉末	红炎のクリスタル		

魔杖	ウィザードロッド				
物理攻击力	45	魔法攻击力	90	攻击速度	36
属性	火				
合成素材	重厚な木材	サラサラした液体	红炎のクリスタル		

炸弹	アスピーテ				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	30
属性	火				
合成素材	危险な块	サラサラした液体	红炎のクリスタル		



真说武具・黄砂

单手剑	ブレイクレイド				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	土				
合成素材	巨大な骨　キラキラした粉末　黄砂のクリスタル				

魔杖	ガイアワンド				
物理攻击力	45	魔法攻击力	90	攻击速度	15
属性	土				
合成素材	豪华な矿石　巨大な骨　黄砂のクリスタル				

枪械	レグルス				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	36
属性	土				
合成素材	豪华な矿石　赤の宝石　黄砂のクリスタル				

长枪	フルクキャブン				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	土				
合成素材	重厚な木材　ゴヮゴヮしたヒモ　黄砂のクリスタル				

真说武具・碧水

单手剑	コーラルブレイド				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	水				
合成素材	しっとみした欠片　しっとみした欠片　碧水のクリスタル				

牧师杖	鲸の髯				
物理攻击力	45	魔法攻击力	90	攻击速度	36
属性	水				
合成素材	巨大な骨　しっとみした欠片　碧水のクリスタル				

弓	ペルセウスの弓				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	20
属性	水				
合成素材	重厚な木材　ギラギラした皮　碧水のクリスタル				

骑士剑	ガラティーン				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	水				
合成素材	稀少な宝石　しっとみした欠片　碧水のクリスタル				

真说武具・紫电

单手剑	ルドラタルワール				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	电				
合成素材	豪华な矿石　巨大な骨　紫电のクリスタル				

牧师杖	メスオブゼウス				
物理攻击力	45	魔法攻击力	90	攻击速度	20
属性	电				
合成素材	稀少な宝石　分厚い甲壳　紫电のクリスタル				

骑士剑	ティルフィング				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	30
属性	电				
合成素材	幻の矿石　ギラギラした皮　紫电のクリスタル				

弓	雷上动				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	电				
合成素材	豪华な矿石　ゴワゴワしたヒモ　紫电のクリスタル				

长枪(矛)	ブリューナク				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	40
属性	电				
合成素材	豪华な矿石　巨大な骨　紫电のクリスタル				



禁书・至高之武

枪械	ポラリス				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	36
属性	无				
合成素材	幻の矿石　ゴワゴワしたヒ　サラサラした液				

滑板	イリデッセンス				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	40
属性	无				
合成素材	幻の矿石　不吉な粉末　不吉な粉末				

炸弹	マールコニーデ				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	危险な魂　赤色の宝石　キラキラした粉				

牧师杖	ニルヴァーナ				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	36
属性	回复				
合成素材	稀少な宝石　赤色の宝石　ギラギラした皮				

长枪	ホーリーランス				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	强固な金属　キラキラした粉　キラキラした粉				

骑士剑	セーブザクイーン				
物理攻击力	90	魔法攻击力	45	攻击速度	60
属性	无				
合成素材	强固な金属　强固な金属　强固な金属				

太古炎演义

单手剑	炎单手剑ホムラ				
物理攻击力	65	魔法攻击力	30	攻击速度	60
属性	火				
合成素材	太古の炎　ウネウネしたヒモ　火のクリスタル				

魔杖	炎勺ホカゲ				
物理攻击力	30	魔法攻击力	65	攻击速度	15
属性	火				
合成素材	太古の炎　坚固な甲壳　火のクリスタル				

长枪	炎长枪シラヌイ				
物理攻击力	65	魔法攻击力	30	攻击速度	20
属性	火				
合成素材	太古の炎　滑らかな木材　火のクリスタル				

牧师杖	炎牧师杖カグツチ				
物理攻击力	30	魔法攻击力	65	攻击速度	12
属性	回复				
合成素材	太古の炎　滑らかな木材　滑らかな木材				

滑板	炎刃ホタルビ				
物理攻击力	65	魔法攻击力	30	攻击速度	40
属性	火				
合成素材	太古の炎　まばゆい金属　火のクリスタル				



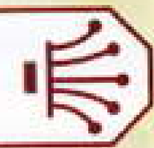
文 琉璃、RaXpo　美编 紫枫

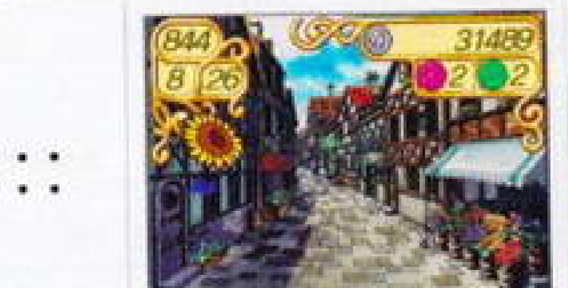
作为首款登录在NDS上的“《工作室》系列”的正统作品，本作从公布之初就保持着低调的宣传。本次的主角居然是一国的公主！这位可爱的公主为了偿还自己国家的债务，只能通过经营自己的工作室来努力赚取金钱。究竟她的心愿能否实现呢？让我们一起在游戏中找出答案吧。

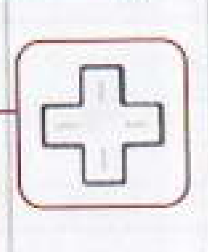
NDS 莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士
リーズのアトリエ オルドールの錬金術士
◆Gust◆RPG◆2007年4月19日◆日版
◆1人◆1G◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



基本操作











- 十字键：控制角色移动/移动光标
- L键：向左移动列表
- R键：向右移动列表
- A键：决定/对话/调查
- B键：取消
- X键：打开菜单画面/向上移动列表
- Y键：向下移动列表

触控笔的使用方法


[滑动]


[回转]


[投掷]

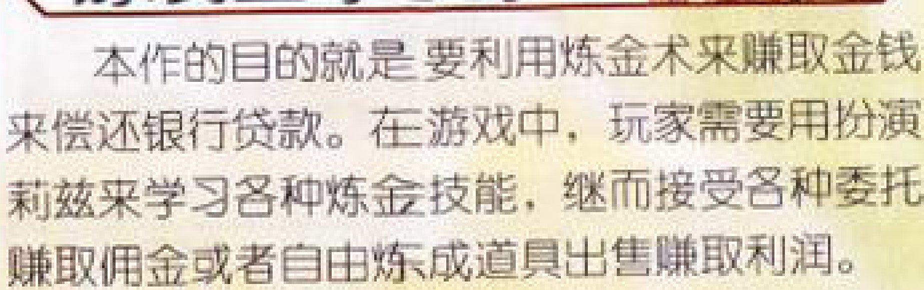
画面说明



1. 年份
2. 日期
3. 床：存档点
4. 炼金炉：进行道具调和的地点
5. 现有金钱
6. 现有同伴数量
7. 所接受委托数量

▶使用触摸屏来操作角色移动时，只需要触控笔在移动位置前方点击即可。

游戏基本流程



本作的目的就是要利用炼金术来赚取金钱来偿还银行贷款。在游戏中，玩家需要用扮演莉兹来学习各种炼金技能，继而接受各种委托赚取佣金或者自由炼成道具出售赚取利润。



调和道具

作为炼金术士的莉兹在接受了委托之后需要进行道具的调和，同时也可以将自由调和的道具通过自动贩卖机出售。所以，调和道具是游戏中最为重要的部分。

调和道具只能在莉兹的工房中进行

在莉兹的工房正中央有一口巨大炼金炉，只有在这里才能进行道具的调和。控制莉兹靠近炼金炉后点击A键便可以开始调和。



选择要调和的道具类型



选择所要调和道具的数量



选择好需要调和的道具后，就在画面右上角选择所需调和道具的数量。调和所需天数会随着需要调和道具的数量增加。

中和剂的使用

在持有中和剂的情况，可以在道具调和的时候加入中和剂。使用中和剂能使道具的一些特性发生改变。



选择调和辅助工具



使用辅助工具也能使道具的一些特性发生改变。

准备完毕后开始道具的调和了！

接受道具委托

接受委托是历代赚取金钱的基本手段，本作中莉兹同样也能在"银の山羊亭"老板处接受委托，然后通过调和或采集顾客所需要道具完成委托赚取佣金。



接受委托时，委托任务栏的右下角会显示莉兹对这个委托的完成状态。

	尚未知晓的道具
	已学会调和的道具，有材料便可马上开工
	马上就能交付的任务道具



完成委托道具后便可以在"仕事の报告"中交付，然后领取报酬。不过如果没有达到委托所要求的条件的话，可是不能得到全额报酬的。

自动贩卖机

随着游戏的进行，莉兹还可将自行调和的道具通过自动贩卖机自由出售。



在贩卖机中放置商品

在没有道具的空栏中点击数字后就可以选择自己打算出售的商品，之后选择确定就可以了。

决定商品的价格

在选择好预定出售的道具后就会进入价格设定画面，在这里可以有自己来设定价格。

资金的回收

一段时间之后再次回到自动贩卖机会发现商品已经售出了，这时就可以回收售出商品的价款。

采集道具

由于调和道具所需要的素材大部分需要自己到野外采集的。例如游戏初期的"プロイス湖"就是采取初级炼金素材的绝佳地点。





◀在画面移动的时候如果出现"！"就会拾到道具或遭遇战斗。

GOOD ENDING达成条件

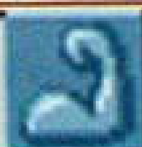
要达成GOOD ENDING，莉兹就必须偿还自己祖国欠银行的8亿7千万零4千8百G。按照正常游戏方式想要赚取这笔资金没有个数十周目是不可能的。所以，莉兹必须炼成银行所在寻找的"アルカナス"来抵债。想要炼成"アルカナス"必须要将自己的炼金等级提升到"上级+5"才能获得此物品配方，之后通过迷你小游戏炼成。由于出现几率问题，所以多使用"S/L大法"，这样就能较快达成GOOD ENDING。

战斗指令





攻击：对敌人发动攻击，攻击的方式会根据角色的不同而不同



必杀：发动必杀技，会消耗角色一定的HP



道具：使用道具



移动：控制角色移动



防御：进入防御姿态，能减少一定的伤害

采集地点一览

ミスリーン地区



プロイス湖

出现条件：实行过初次炼金之后便可以前往。

必要天数：1日

采集素材	采集时节
ランドー	春/秋
プロイス湖の水	春/秋/冬
ニューズ	春/秋/冬
まほうの草	春/秋/冬
ほうれんそう	秋/秋/冬
天然クリーム	春/夏/秋/冬
デメフィッシュ	春/秋

出没魔物：ぷにぷに、緑ぷに、赤ぷに、コモコモ、モコモ



モリッツ泷



出现条件：在"プロイス湖 "进行过3次以上的探索后前往"银の山羊亭"即可获得情报。

必要天数：3日

采集素材	采集时节
くず木	春/夏/秋/冬
スイートキューブ	春/秋/冬
クレイン草	春/夏/秋/冬
モリッツ泷の水	春/夏/秋/冬
うに	春/秋
ふしちょうのはね	春/秋/冬
カレイドストーン	春/夏/秋/冬
やどり木	春/秋/冬
くるくる草	春/夏/秋/冬

ミルキージェム	春/夏/秋/冬
さんまいばね	春/秋/冬
ニューズ	春/秋/冬
ほわ毛	春/夏/秋/冬

出没魔物：コモコモ、リピングスター、ぷにぷに、赤ぷに、绿ぷに、ファルケン、したっぱ、モコモ

グリューネ山

出现条件：在"银の山羊亭"与アルフ对话得到情报。

必要天数：3日

采集素材	采集时节
ポリッシュ	春/夏/秋/冬
フェスト砂	春/秋/冬
グリューネキース	春/夏/秋
ミルキージェム	春/夏/秋/冬
黑ねんど	春/夏/秋/冬
レジエン石	春/秋/冬
赤矿石	春/夏/秋/冬
ホットキューブ	春/夏/秋/冬
コロンのつの	春/夏/秋/冬
じゃこう石	秋/冬

出没魔物：ファルケン、ヤクトファルケン、石人形、石せいれい

东影の浜

出现条件：第二年7月前往"银の山羊亭"发生事件后得到情报。

必要天数：4日

采集素材	采集时节
キラキラの砂	春/夏/秋/冬
がんえん	夏/秋/冬
パルメ	夏/秋/冬
キングマグ	春/夏/秋/冬
ザルディーネ	春/夏/秋/冬
ムッシエル	春/夏/秋/冬

出没魔物：カレイドスター、ケーニッヒスター、赤ぷに、绿ぷに、ぷに、ぷにぷにもどき、きょうぼうイルカ、エポラール

ピレリー平原

出现条件：在"银の山羊亭"与ジムソン对话得到情报。

必要天数：1日

采集素材	采集时节
モクモクタケ	春/夏/冬
ウイッキィの毛	春/夏/秋/冬
ランドー	夏
にんじん	夏
プチアイヒエ	春/夏/秋/冬
みつろう	春/夏/秋/冬
美食きのこ	春/夏/秋
カリカリの实	秋
カリカリの实	青/夏
ランドー(大)	夏
にんじん(大)	—

出没魔物：マンドラゴラ、ラディィ、マインブランツ、ヤクトファルケン、ロック、モコモ、ヤクトリザード、リザードマン、とうぞく、したっぱ

ロッドマルク地区

大树海

出现条件：在ロッドマルク的图书馆中与リブザ对话获得情报。

必要天数：3日

采集素材	采集时节
みわくの花	夏/秋/冬
カリカリの实	春/夏/冬
マンドラゴラの根	春/夏
せかいじゅの	夏/冬
アンコクタケ	春/夏/冬
ベラドナ	春/夏/冬
まほうの草	春/秋/冬
モクモクタケ	春/秋
みつろう	春/秋

出没魔物：ラディィ、マンドラゴラ、ピルツ、アロマファンガス、リザードマン、ヤクトリザード、ゴースト

水晶钟乳洞

出现条件：先在"银の山羊亭"完成ジムソン的委托"みずかね"。然后，前往ロッドマルク两次以后获得情报。

必要天数：4日

采集素材	采集时节
树冰石	春/夏/秋/冬

ミルキージエム	春/夏/秋/冬
金ジャケ	春/夏/冬
デメフィッシュ	春/夏/秋/冬
みずかね	春/夏/秋/冬
ムッシエル	春/夏/秋/冬
グラセン矿石	春/夏/秋/冬

出没魔物：ヒルツ、ファンガス、アロマファンガス、石せいれい、石人形、はぐれ石せいれい、石人ゴーレム、こうてつゴーレム、こんごうゴーレム

香料废道

出现条件：第二年秋季与ボワン对话得到情报。

必要天数：3日

采集素材	采集时节
ピーマン	春/夏/冬
世界れいこん	夏/冬
カリカリの实	春/夏/秋/冬
うに	春/夏/秋/冬
青矿石	夏/冬
さんまいばね	春/夏/秋/冬
じゃこう石	春/秋/冬

出没魔物：マンドラゴラ、ファンガス、アロマファンガスロック、とうぞく、おやぶん、したっぱ、ようじんぼう

フレール地区

化石の森

出现条件：在与フォージャロン组队的情况下与グレイゴ对话得到情报。

必要天数：3日

采集素材	采集时节
ほうれんそう	夏/秋/冬
せかいじゅの	春/夏/秋/冬
たるのかけら	夏/秋
云のかけら	春/夏/秋/冬
まじょのつめ	春/夏/秋/冬
あさつゆのしずく	夏/秋/冬
ドンケルハイト	春/夏/秋/冬

出没魔物：金ぷに、ぷにぷにもどき、ゴースト、ルフトゴースト、クルークゴースト、石人形、バサルトドール、ヤクトリザード、水のエレメンタル、地のエレメンタル

星ふる遺迹

出现条件：打倒"香料废道"的BOSS"テラファンガス"去"银の山羊亭"获得情报。

必要天数：3天

采集素材	采集时节
うに	春/秋/冬
ニューズ	春/秋/冬
ふしちょうのはね	春/夏/秋/冬
ウィッキィの实	春/夏/秋/冬
绿矿石	春/秋/冬
いん石のかけら	春/夏/冬

出没魔物：コマンダー、ようじんぼう、水のエレメンタル、地のエレメンタル、光のエレメンタル、石人ゴーレム、こうてつゴーレム、こんごうゴーレム、レッサードラゴン、エルダードラゴン

炼成书一览



书名	购入价格	购买地点	炼成内容
オレとばくだん1	1000	ロッドマルク图书馆	フラム、メガフラム
オレとばくだん2	4000	ロッドマルク图书馆	ギガフラム、メガうに、ギガうに
エルスクーラリオ	20000	ロッドマルク图书馆	钢のたる、テラうに、テラフラム
金ようもうのしょ	6800	オトマルハウス	原初のたまご、天体のエイリアス、ときのせきばん
オトマルぶんしょ	50000	ロッドマルク图书馆	エリキシル剂、世界れいこん水、贤者の石
オルドール炼金术	300	オトマルハウス	アルテナの水、アルテナなんこう、おしおきローブ、国宝ぬの
グレイゴの本	－	完成グレイゴ给的任务	カブファイト、タイタニウム、プラティーン
グレイゴのレシピ	－	完成グレイゴ给的任务	チーズケーキ、ぷにプディング、タンシオ、ザッハトルテ
スイーツれつでん	2900	オトマルハウス	ジュエルアイス、カステエラ、カスタニエベルク、あたしのケーキ

りょうりの炼金术	3900	道具屋	シャリオチーズ、やさいもり、きのこもり、やさいシチュー、パッツァ
ザ・石	4000	オトマルハウス	メタスフィア、ガラス玉、白矿石、シュヴェアメタル
ミスリーンいがく	2000	オトマルハウス	ウィッチなんこう、植物用荣养剂、とっこうやく
炼金术こうざ1	—	最初就有	じょうりゅう水、中和剂その1、中和剂その2、炼金术の灰、黑いカタマリ
炼金术こうざ2	2000	オトマルハウス	つるはし、とあみ、中和剂その3、中和剂その4、妖精のうでわ
炼金术こうざ3	4500	オトマルハウス	たる、ちきゅうぎ、中和剂その5、ルミネセンス水
炼金术こうざ4	4500	オトマルハウス	リターンゲート、中和剂その6
きんだんのしょ	4000	ロッドマルク图书馆	ブライズブリッツ、あんこくブリッツ、ブラックスープ
あまいせいかつ1	1800	道具屋	ドラジェ、アイゼンパール、シュー、ホットミルク
あまいせいかつ2	4000	道具屋	チョコラット、ココロン、カントホルツ、げきからシュー、ホットチョコ
きぞくの世界1	8000	ロッドマルク图书馆	フエロモンアロマ、サフィール、エムロード、リエビ、アバカーン
きぞくの世界2	8000	ロッドマルク图书馆	エムロードピアス、リエビピアス、サフィールピアス、アバカーンピアス
炼金术だいすき	5200	ロッドマルク图书馆	スーパーつるはし、スーパーとあみ、ハイパーつるはし、ハイパーとあみ
生命のしんぴ	3500	ハイラン大圣堂	生きてるナワ、生きてるぞうきん、生きてるモップ、生きてるホウキ、生きてるたる
たつじん料理	2200	フレール的グランドバザール	エスカベージュ、金のしおやき、カルパッチョ、鱼のヒレスープ
にちようだいく	500	道具屋	ろうそく、けんま剂
しんぴドリンク	4500	ハイラン大圣堂	铁ドリンク、あさつゆティー、ポーション
续しんぴドリンク	8000	ハイラン大圣堂	はがねドリンク、ネクタルティー、ウロボポーション
アクセサリの本	9800	ハイラン大圣堂	アイゼンバレッタ、グナーデバレッタ、ほのおのカフス、たいようのカフス
女の子のオシャレ	7000	ロッドマルク图书馆	ヴァッサリング、アイスリング、ほわ毛のくつ、ミーティアのくつ、にじのラリエット
みせる！オシャレ	7000	ロッドマルク图书馆	アルムアンク、ゲベートアンク、パルフューム、メルクリウスアイ、流星のかみかざり
おうえんカタログ	5800	ロッドマルク图书馆	マジカルポンポン、ウォーポンポン、マジカルフラグ、ウォーフラグ
アスリートの道1	6800	ロッドマルク图书馆	生命のサプリ、リュッケの目药、力のタブレット、风のオーブ、マジカルシールド
アスリートの道2	7800	ロッドマルク图书馆	ふろうのサプリ、ちしきの目药、力のタブレット、はやてのオーブ、ウォーシールド
オレとばくだん	—	ロッドマルク图书馆	—
アルカナスのレシピ	—	オトマルハウス	—



炼成表一览



武器、防具炼成表

道具名	材料1	材料2	材料3	炼成书	上位道具
フラム	グリューネキース	ろうそく	オレとばくだん	メガフラム	—
メガフラム	フラム	黑ねんど	ろうそく	オレとばくだん	—
ギガフラム	メガフラム	黑ねんど	炼金术の灰	—	—
テラフラム	ギガフラム	黑ねんど	黑いカタマリ	エルスクーラリオ	—
メガうに	うに	ニューズ	—	—	—
ギガうに	メガうに	ニューズ	—	—	—
テラうに	ギガうに	ニューズ	—	エルスクーラリオ	—
たる	たるのかけら	—	—	炼金术こうざ3	—

はがねのたる	たる	黑いカタマリ	—	エルスクーラリオ	—
ちきゅうぎ	ブチアイヒエ	ちきゅうぎの玉	—	炼金术こうざ3	—

药品炼成表

道具名	材料1	材料2	材料3	炼成书	上位道具
じょうりゅう水	ブロイス湖の水	—	炼金术こうざ1	アルテナなんこう	—
アルテナの水	ほうれんそう	じょうりゅう水	オルドール炼金术	アルテナなんこう	—
アルテナなんこう	アルテナの水	モコモス	天然クリーム	オルドール炼金术	—
エリキシル剂	—	—	—	オトマルぶんしょ	—
ウィッチなんこう	やどりぎ	まじょのつめ	ベラドナ	ミスリーン医学	生命のサプリ
生命のサプリ	ミルキージェム	リザードテイル	りゅうのした	アスリートの道1	—
ふろうのサプリ	ミルキージェム	せかいじゅの叶	生命のサプリ	アスリートの道2	—
リュッケの目药	ベラドナ	みわくの花	あさつゆのしずく	アスリートの道1	—
ちしきのめぐすり	ベラドナ	金ジャケ	リュッケの目药	アスリートの道2	—
力のタブレット	ドラゴヘルツ	ほうれんそう	野生のにく	アスリートの道1	—
力のタブレット	ドラゴヘルツ	マンドラゴラの根	力のタブレット	アスリートの道2	—
铁ドリンク	世界れいこん	シュヴェアメタル	モリッツ泷の水	しんぴドリンク	—
はがねドリンク	—	—	—	续しんぴドリンク	—
あさつゆティー	みずかね	あさつゆのしずく	くるくる草	しんぴドリンク	—
ネクタルティー	—	—		续しんぴドリンク	—
ポーション	りゅうのキバ	アンコクタケ	じょうりゅう水	しんぴドリンク	—
ウロボポーション	—	—	—	续しんぴドリンク	—
マジカルボンボン	国宝虫の丝	ほわ毛	—	おうえんカタログ	ウォーボンボン
ウォーボンボン	マジカルボンボン	メタスフィア	—	おうえんカタログ	—
マジカルシールド	—	—	—	アスリートの道1	ウォーシールド
ウォーシールド	—	—	—	アスリートの道2	—
マジカルフラグ	国宝ぬの	さんまいばね	—	おうえんカタログ	ウォーフラグ
ウォーフラグ	マジカルフラグ	炼金术の灰	—	おうえんカタログ	—

装饰品炼成表

道具名	材料1	材料2	材料3	炼成书	上位道具
ヴァッサリング	アルテナの水	キラキラの砂	レジエン石	女の子のオシャレ	アイスリング
アイスリング	ヴァッサリング	シュヴェアメタル	树冰石	女の子のオシャレ	—
ほわ毛のくつ	ほわ毛	リザードテイル	じゃこう石	女の子のオシャレ	ミーティアのくつ
ミーティアのくつ	ほわ毛のくつ	リザードテイル	ガラス玉	女の子のオシャレ	—
にじのラリエット	カレイドストーン	ガラス玉	けんま剂	女の子のオシャレ	—

食品炼成表

道具名	材料1	材料2	材料3	炼成书	上位道具
ドラジェ	カリカリの实	スイートキューブ	岩さとう	あまいせいかつ1	—
アイゼンパール	小麦粉	岩さとう	がんえん	あまいせいかつ1	シュー
シュー	小麦粉	天然クリーム	スイートキューブ	あまいせいかつ1	—
ホットミルク	シャリオミルク	モリッツ泷の水	—	あまいせいかつ1	—
シャリオチーズ	シャリオミルク	—	—	りょうりの炼金术	—
やさいもり	ピーマン	にんじん	ほうれんそう	りょうりの炼金术	きのこもり
きのこもり	モクモクタケ	美食きのこ	やさいもり	りょうりの炼金术	—
やさいシチュー	やさいもり	シャリオミルク	小麦粉	りょうりの炼金术	—
パッツア	ムッシエル	デメフィッシュ	ブロイス湖の水	りょうりの炼金术	—
チョコラット	岩さとう	カリカリの实	—	あまいせいかつ2	—
ココロン	小麦粉	シャリオミルク	何かのたまご	あまいせいかつ2	—
カントホルツ	小麦粉	スイートキューブ	—	あまいせいかつ2	シュー

げきからシュー	小麦粉	天然クリーム	ホットキューブ	あまいせいかつ2	—
ホットチョコ	チョコラット	モリッツ泷の水	—	あまいせいかつ2	—
エスカベージュ	ザルディーネ	ピーマン	モコモス	たつじん料理	カルパッチョ
金のしおやき	金ジャケ	がんえん	—	たつじん料理	カルパッチョ
カルパッチョ	キングマグ	やさいもり	くるくる草	たつじん料理	—
鱼のヒレスープ	ブラウウイング	美食きのこ	モリッツ泷の水	たつじん料理	—
ジュエルアイス	树冰石	岩さとう	天然クリーム	スイーツれつでん	—
カステエラ	小麦粉	何かのたまご	シャリオミルク	スイーツれつでん	カスタニベェルク、あたしのケーキ
カスタニベェルク	カステエラ	うに	天然クリーム	スイーツれつでん	あたしのケーキ
あたしのケーキ	カステエラ	ランドー	天然クリーム	スイーツれつでん	—
ぷにプティング	ミルキージェム	何かのたまご	シャリオミルク	グレイゴのレシピ	—
タンシオ	りゅうのした	がんえん	—	グレイゴのレシピ	—
チーズケーキ	カステエラ	シャリオチーズ	ミルキージェム	グレイゴのレシピ	—
ザッハトルテ	チョコラット	小麦粉	何かのたまご	グレイゴのレシピ	—

其他物品炼成表

道具名	材料1	材料2	材料3	炼成书	上位道具
中和剤その1	まほうの草	—	—	炼金术こうざ1	—
中和剤その2	ランドー	—	—	炼金术こうざ1	—
炼金术の灰	くず木	—	—	炼金术こうざ1	—
黑いカタマリ	黑ねんど	—	—	炼金术こうざ1	—
おしおきロープ	まほうの草	パルメ	国宝虫の丝	オルドール炼金术	—
国宝ぬの	国宝虫の丝	—	—	オルドール炼金术	—
ろうそく	みつろう	—	—	にちようだいく	—
けんま剤	フェスト砂	—	—	にちようだいく	—
つるはし	ブチアイヒエ	シュヴェアメタル	—	炼金术こうざ2	—
とあみ	クレイン草	国宝虫の丝	—	炼金术こうざ2	—
中和剤その3	ミルキージェム	—	—	炼金术こうざ2	—
中和剤その4	デメフィッシュ	—	—	炼金术こうざ2	—
妖精のうでわ	シュヴェアメタル	コロンのつの	ウィッキィの毛	炼金术こうざ2	—
メタスフィア	あさつゆのしずく	—	—	ザ・石	—
ガラス玉	キラキラの砂	—	—	ザ・石	—
白矿石	赤矿石	青矿石	绿矿石	ザ・石	—
シュヴェアメタル	レジエン石	炼金术の灰	じょうりゅう水	ザ・石	—
中和剤その5	アンコクタケ	—	—	炼金术こうざ3	—
ルミネセンス水	じょうりゅう水	カレイドストーン	—	炼金术こうざ3	—
リターンゲート	ルミネセンス水	じゃこう石	メタスフィア	炼金术こうざ4	—
中和剤その6	コロンのつの	—	—	炼金术こうざ4	—
生きてるナワ	おしおきロープ	ぷにぷに玉	やどりぎ	生命のしんぴ	—
生きてるぞうきん	国宝ぬの	ぷにぷに玉	やどりぎ	生命のしんぴ	生きてるホウキ
生きてるモップ	生きてるナワ	ほわ毛	やどりぎ	生命のしんぴ	—
生きてるホウキ	生きてるナワ	ブチアイヒエ	やどりぎ	生命のしんぴ	—
生きてるたる	たる	ぷにぷに玉	やどりぎ	生命のしんぴ	—
スーパーつるはし	ブチアイヒエ	タイタニウム	—	炼金术だいすき	—
ハイパーつるはし	ブチアイヒエ	プラティーン	—	炼金术だいすき	—
スーパーとあみ	クレイン草	マンドラゴラの根	—	炼金术だいすき	—
ハイパーとあみ	クレイン草	ウイッキィの毛	—	炼金术だいすき	—
カブファイト	ポリッシュ	炼金术の灰	じょうりゅう水	グレイゴの本	—
タイタニウム	グラセン矿石	炼金术の灰	じょうりゅう水	グレイゴの本	—
プラティーン	いん石のかけら	炼金术の灰	じょうりゅう水	グレイゴの本	—



同伴收集一览

ロロット・ステイシル

在ミスリーン广场碰到她后去ブロイス湖，过了几天后去山羊亭发生事件，然后回到自己家中ロロット就会来，以后就能加入了，她平时在ミスリーン广场。



アルフ・オクトライン

在山羊亭得到モリッツ泷的情报后与山羊亭中的アルフ对话，以后就能在这里让他加入了。

エイリー・ミッター

844年5月10日之后回到自己家中会发生事件，之后每隔一段时间回家一次他都会来，几次以后就能在ミスリーン广场让他加入了。

マリウス・ザクセン

在城内第一次遇到他后去ミスリーン广场发生小偷事件，之后去クセンリッター本处，在那里发生过事件后回家，如果マリウス来了的话以后就能去クセンリッター本处让他加入，没来就隔几天再回家。

ヒルダ

在家里调和食品发生事件，然后她只要出现在家里就和她对话，多次以后就能加入。

ポワン・シュタット

去ロッドマルク的オトマルハウス发生事件，遇到ポワン后回去找アルフ对话发生事件，然后去ミスリーン广场遇到她发生事件，以后在ミスリーン广场第2次遇到ポワン并发生事件后就能让她加入。

マノン・アレクシス

到ロッドマルク的图书馆里面的房间遇到他，过一段时间后再去オトマルハウス，发生事件后他就能加入了。

グレイゴ・リグウス

到フレール的フォージャロン组合里遇到他，并与他对话，经过一段时间再来找他就可以了。

エレオール

在フレール的グランドバザー遇到他，过一段时间后去フォージャロン组合发生与他有关的事件，然后就可以在グランドバザー让他加入了。



クリアン・マリフ

第1年8月1日以后，ヒルダ不在队伍里的时候会在家里发生事件，多次以后去ミスリーン大教堂与他对话，事件后就可以加入。







迷你游戏一览

调和部分的迷你游戏

调和炉

[操作方法]

点击屏幕上出现的红点，基本来回画圈就行。

调理器具

[操作方法]

点击齿轮上的把手转动齿轮，不用很快。

调合器

[操作方法]

按照成分表来调合材料。

炼金たまご

[操作方法]

磨擦鸡蛋

虫退治

[操作方法]

十字键控制左右移动，A键喷杀虫剂，消灭虫子后可以回收道具。

薪割り

[操作方法]

用笔竖着劈开柴火。

齿车探し

[操作方法]

在9个里面找出正确的，共3次机会。

采集部分遇到的游戏

とあみ



[场所]

· ブロイス湖

· 东影の浜

[操作方法]

从下往上划动屏幕投出网，然后从上往下回收网，注意网会破损

つるはし

[场所]

· グリューネ山

· 化石の森

· 水晶钟乳洞

[操作方法]

挖掘闪光的点，能得到道具。

かご

[场所]

· モリッツ泷

[操作方法]

接住从上面掉下的道具，3次连续得到同一样道具的话数量会增加。

つる

[场所]

· 大树海

[操作方法]

选择数根藤蔓中的其中一根，然后随机获得道具。

神经衰弱

[场所]

· 香料废道

[操作方法]

游戏开始时会有一段时间显示道具的配置，然后3 次点击到同样的道具就行，注意，调查次数是有限的。



魂之狩人

连载六

文 SaintShin　编 胧月　美编 咕噜

百花缭乱之猎（下）

寒风呼啸，电光飘摇。

雷光交织而成的电球贴着地面呼啸而过，却只是照亮了电球间隙里那张脸孔，以任何标准来看，都是可以称之为可爱的女孩子的脸孔。丧失了视觉的魔兽应该感受不到，这个刚刚被它攻击过的女孩正在散发出不一样的气息。此刻那张脸孔上的表情已经不再可爱，被碎石划破的伤口流出一丝血痕，以人类的标准来看，那血色艳丽得有点诡异。

不只是血色而已。下一个瞬间，叫做Cici的女孩爆发出的速度也超过了人类的常识标准。在赤红色的魔兽能够有所反应之前女孩已经站到了它的面前。

再下一个瞬间，在冲刺的过程中完成了蓄力动作之后，女孩轰出了震撼大地的一击。电龙厚重的皮肤吸收了最初的冲击，却不得不屈服在之后的压力下，撕裂出数条伤口。

女孩的长发在这一击带来的风压下飘然而起，露出了她那白皙而且修长的耳朵。以人类的标准来看，修长得过分的耳朵斜向上伸出，汇聚成尖锐而又不失圆润的弧线。

这一切，都被潜伏在暗处的男子看在眼里。黑色的披风隐藏在黑暗中，再加上完美掩盖了自己气息的技术，就连近在咫尺的一只变异蜂都没有发现这位狩人的存在。

koro 慢慢地露出一个微笑。

“龙人族么……为Shin而赌的这一把，看来是中了头彩了。”

传说中体力和寿命都在人类之上的种族，却并没有超越人类成为这个世界的主角。或许是因为繁殖力的低下，或许是因为缺乏野心，或许是因为那和飞龙说不清道不明的关



系，龙人族的族人们大都散布在世界各地的隐里，与世无争地生活着。龙人族的男性大部份身材矮小，相对来说比较容易见到，而龙人族的女性对世人而言则是一个彻底的谜团。在传说中，那是高贵美丽，不可接近的存在。在那悠长的岁月里，koro也不过遇见过数位龙人族的女性，但是，其中却并没有可以和眼前这位Cici相比的对象。

不能说不美丽，却感觉不到那份高贵和雍容，完全是炸裂的力量化身。而且，和过去遇到的龙人族女性比起来耳朵的角度也不太对。难道……

永远的狩人轻轻地叹了一口气，无论经过了多少的岁月，造化却总是能一次又一次地让他感觉惊讶。

在洞窟中央，受到重创的魔兽好不容易恢复过来，却再也没有了一开始的威风，电龙再一次拔起自己沉重的身躯，却不是为了进攻。动物的本能终于让它察觉到了面前的危险，那是致命的危险。

赤色的电龙拔地而起，准备用它那真空吸盘一般的尾部吸附到洞顶，再行逃窜。但是这一系列的动作刚刚开始就被终结了。

被另一锤终结。

这一锤轰中半空中的电龙，强大的冲击直接改变了那巨大身躯移动的方向。很快，电龙发现自己成功地吸附到了墙壁，可惜并不是洞顶，而只是平行的洞壁。

盲眼的魔兽到最后也没能看见给自己带来毁灭的女孩和她手中的大锤，但是它用自己的身体体验到了那最后的一击。

没有任何技巧可言，只是充满了纯粹的力道的一击。穿过电龙的皮肤，粉碎了它的颅骨，然后依然不减的力道把那已经不可分辨的头部轰入墙壁内部，最后，在一阵摇晃着整个洞窟、震碎了无数水晶的波动之后，这一击的威力才算是完全释放了出来。

而刚刚挥出这一击的女孩，连一口粗气都没有喘。

轻轻撩起长发，盖好那形状优雅而奇异的耳朵，难以言表的气息慢慢消散。Cici把大锤挂在背后，向洞窟的出口跑去。女孩一面在脑海里编造自己和赤电苦战的故事，一面咬紧了牙关。“Kick 你这个笨蛋，等着我！”因此，她并没有看到身后那一闪而过的黑影。



烈焰翻滚的群山之巅，另一位少女陷入了苦战。以那显然是训练有素的灵活身法来闪躲动作迟钝的黑铠龙的攻击看起来并不成其为问题，但是lulu手中的银白长枪却总也无法刺入铠龙那坚硬的甲壳。

lulu再次刺出带着水气的一击，枪尖却依然从黑色的甲壳表面无力地滑开。铠龙笨重的挥动尾巴反击，却被少女以轻巧地后跃躲过。

一开始，lulu就意识到，从koro手里选择的这把长枪并没有强化到极限，难以贯穿黑铠龙的铠甲。但是只要揭开了一丝缝隙，枪上附带的水之力将会给黑铠带来巨大的伤害。

因此，问题就是如何击破那层甲壳了。办法倒也不是没有……惟一的，有效的办法一直都摆在那里。

可是……

lulu摇了摇头，以标准的姿势将长枪竖立在胸前，然后向着黑铠的头部冲刺而去。

可是，用那么卑劣的手段，自己一直以来努力的价值就荡然无存了。

"以这雪白的长枪起誓，我和你是不一样的，姐姐。"

在这燃烧的山峦中，挺枪向着黑色魔兽冲刺的少女脑海里，再一次浮现出那一天的情景。

一直以来都以为是失踪了的姐姐LALA，突然要回家来了。姐姐离家时只有3岁的lulu，已经记不清楚姐姐的样子，在她成长的过程中，却总是被要求以姐姐作为榜样，但是，虽然lulu很努力，却总也达不到那种要求。是因为自己太笨，还是姐姐留在父母记忆里的形象过于完美？lulu不知道。

那一天姐姐却要回来了。听说姐姐加入了骑士团，已经成为了有名的英雄，虽然父母看起来并不高兴，但是lulu却很期待和姐姐的重逢。

但是，见面的一瞬间，记忆里那个隐隐约约的，纤细高雅的影子就破灭了。穿着黑色的铠甲，背着黑色的长枪，嘴里不停地骂骂咧咧，身边还跟着两个野蛮的男人。父母听了仆人的汇报之后，根本就没有出现，只有lulu一个人在庞大而空旷的客厅里远远地看着姐姐。

虽然和记忆里不一样，但是姐姐还是姐姐吧。

"你是lulu？"lulu默默地点了点头。

"这种感觉真奇妙啊……"姐姐蹲下来，抬起头盔的护脸，只有那张脸孔还和记忆里一样的美丽，"就像是看着过去的自己一样。"

lulu突然好想不管那看起来很坚硬的盔甲，一把抱住面前的姐姐。但是，姐姐却突然站了起来。

"喂，KEMON，你能想象我过去居然是这个样子么？"

"你说这个像洋娃娃一样的小女孩？拿采集小刀都能活剥速龙的怪物LALA，你别开玩笑了！"

"哈哈哈哈哈……"

客厅里三个猎人笑成一团，所以没有人看到lulu流下的泪珠。姐姐再次过来摸着lulu的头，还给了她一个小雕像，lulu却连一点温暖的感觉都没有了。

LALA和她的伙伴当天就离开了，几天后，lulu也离开了这个当年她姐姐逃离的家，却怀着不一样的目的。

"我要用我的方式来超越你，不再纤细，不再高雅，不再是我梦中那个姐姐的姐姐。"

然而，虽然不缺乏技巧和知识，猎人之路却远较lulu想像中来得艰难。如果不是遇到了Kick、Cici……和那个叫做Shin的少年，现在lulu是不是还活着都是一个问题吧。

"狩猎是知识与力量的结合，但是不完全的知识可能会要了同伴的命，请记住这一点。"

那个少年曾经这么说过。

突然，lulu觉得一个人站在这灼热的地方，好孤独。一直占据着脑海的姐姐的形象好像变得不再那么重要起来，有其他的身影占据了那些位置。

"狩猎里没有是否卑劣，只有是否有效。"那个黑发的少年，一定会这样说吧。

长长地吐出一口气，lulu收起背后的长枪，摸向了背包。

"向这里来……混……混蛋！"红着脸喊出这样的话语，其实吸引注意力的只是声音，是不是被叫做混蛋，飞龙想必是不在乎的，lulu也不明白自己为什么突然说起了脏话。

黑铠龙听话地冲刺而来，或许它以为那个渺小的人类反正对自己造不成什么伤害。但是这一次，它错了。

脚下的大地突然陷落，黑铠龙失去了平衡，被困在地面上突然出现的大坑中。黑色的身躯绝望地扭曲着，是因为它也感觉到了不妙吧。

那不妙的感觉应该来自陷阱旁边放着的两个大桶。lulu咬了咬牙，向大桶投出一个石子。石子不偏不倚地击中了其中一个桶，随后爆发出了巨大的响声和火光。

狩猎用大爆弹G，人类智慧的结晶。就算不借助猎人的力量，也拥有击破坚硬甲壳的可怕威力。这是lulu一开始就和陷阱一起准备好的物品，但是，她并没有料到自己会有

勇气来使用它。

爆炸的粉尘把银白色的长枪染成了灰色，望着还在陷阱中挣扎的飞龙，lulu心中有一种失落的感觉。但是黑铠龙胸前失去了甲壳保护，所露出的那一块粉红色的血肉仿佛正在召唤着 lulu，召唤着她手中的武器。

已经顾不得什么仪态和姿势了，少女毅然举起了长枪。

另一处灼热的所在。

黑发的少年正在和雪白的魔兽展开着拉锯战。架好弩炮，开枪，然后熟练地收起，在间不容发的瞬间翻滚躲过一角龙有如雷霆万钧的冲刺，绕到背后，再次架好弩炮……

如此反复数次之后，少年慢慢转移到了背对着高台的位置。那高傲的一角这次成为了白一角龙致命的弱点，没有刺到少年的身躯，反而深深陷入了岩层之中。白一角龙愤怒地咆哮着，一时却无法拔角而出。

趁此机会，站在白一角龙头下的少年把贯通弹一发发从白一角龙的头部射入，最后一发则瞄准了那深陷在岩壁里的白银之角的根部。撕裂的痛苦中，一角龙发现自己以惨重的代价恢复了行动的自由。难以抑制的愤怒从魔兽混沌的心灵里喷涌而出，雪白的头冠上出现了象征着暴怒的红色花纹。

Shin耸了耸肩，不慌不忙地爬上了高台，任由愤怒的一角龙在台下驰骋。

“我还以为你不知道利用这个地形。”

少年并没有回头，也没有对这个声音的主人表示惊讶。

“我只是想测试一下自己的气度罢了。而且，那种在最后一刻躲开攻击的经验，是猎人不可多得的财富。

“我果然没有看走眼，叫做Shin的少年。”

“我的同伴怎么样了，永远的狩人？”

“应该说出乎我的意料。他们干得都很不错，独自打倒了各自的猎物。那个断剑男受伤不轻，金发的长枪女还好，锤子女只是擦破了皮……另外，我还发现了一些有趣的情况……”

“那么，我也没有看走眼。”少年看起来并不想听koro说完。魔兽的愤怒总是来去匆匆，眼见红色的花纹减退，少年翻下高台。“另外，他们的名字是Kick，lulu和Cici。我不知道你要利用我们来干什么，但是请对你利用的对象保持起码的敬意。”

丢下这句话之后，少年再次投入了拉锯战中。永远的狩人在高台上站起身来，头盔遮挡了他的表情，风却把他的披风吹得飞舞起来。他慢慢来到高台边，注视和白一角龙缠斗的少年。

不能说是无懈可击的动作，但是，每一次闪避都比上一次更为精确和到位。虽然是很难得的能力，不过这样的猎人，一百年中总会出现几个的，比如当年曾和koro并肩作战的，这位少年的父亲……不，远不只是这些而已……这个少年身上，还有着koro所未曾见过的什么东西在闪耀。

随着少年枪口爆发出最后一次火光，白色一角龙轰然倒地。在这最后的一击中，少年和猎物的距离已经近到了伸手可及的地步。以一个枪手的标准来看，应该算是失败，但是 koro 知道，那个少年是故意这么做的。

团队的作战让他们融为了一个整体，只有分开的时候才能看出各自的峥嵘。

“测试一下自己的气度么……” koro 再一次微笑了，“看来这个时代远比我想象中要有趣啊。”

永远的狩人知道，迎面而来的是久违了的大狩猎时代之风。

未完待续





主持：马修

插图：西瓜树



每当读者的信被送来时，众小编们都会围上来，又看又聊，非常热闹。大家的来信加深了我们彼此间的了解，也更给小编们和读者朋友们一个交流的平台。无论快乐的事，还是郁闷的事，都写信告诉我们吧。正如《亮剑》中所说："如果你把快乐告诉朋友，你将得到两份快乐；如果你把忧愁向朋友倾诉，你将被分掉一半忧愁。"

阳光学员转职

新小编 宇轩参上



各位读者好，我是新小编宇轩。从本辑起，我就正式登场和大家见面啦。其实，许多读者对我的名字应该已经很熟悉了。半年前的某天，在一次偶然的机会下，我通过levelup论坛认识了《掌机王SP》编辑软饼干，并正式加入了掌机王阳光学院开始投稿，协助编辑制作各个栏目。半年后的某天，在稿件一次又一次的录用与退回之后，终于在Yahoo信箱的已删除邮件里发现了LIKY的来信，正式邀请我到编辑部试用。那一刻的心情，现在想起来真是非常地复杂啊。

本人主要擅长一些日式A·RPG和NDS上新出现的即时战略游戏。特别是"《塞尔达传说》系列"，我可是林克的忠实粉丝哦。另外，我虽然喜欢ACG，但并不宅，如果哪位MM……啊呀，不好了，米饼那两个家伙提着刀子就过来了。自我介绍就到这里，请各位读者期待我今后的表现吧！

"米饼轩"店铺正式开业

改版是书刊杂志生存的生命力，改组自然是组合生存的动力，米饼组合吸收了新人编辑宇轩，"米饼轩"店铺正式开业了，新组合将由地下加工窝点转向店家，接下来将为大家生产更多更香更美味的"米饼"作品，大家也将会慢慢熟悉我们的恶搞新星宇轩，希望大家继续支持我哦。

米格：唉，最不习惯说官话套话，希望大家听懂了小米的意思……

软饼干：你小子真笨，不就是米饼组合加了一个人，改了个名字嘛。

宇轩：还请大家多多关照。

最近终于随入大流，开始跟着朋友一起玩《怪物猎人 携带版 2nd》。之后再次肯定了自己是动作游戏白痴这一“必然定理”……不过游戏里面的怪物长得也太“史前生物”了吧，真难看！不过这也让我在讨伐它们的时候不至于产生恻隐之心。由于我现在装备跟不上，解决集会所的龙好吃力，没有朋友一起讨伐的时候，几乎无法凭借一己之力搞定，各位“猎人达人”小编们能不能给我指点一下啊？

洛阳 许宇丹

琉璃：《怪物猎人》果然是个通杀游戏，连自认为“动作游戏白痴”的玩家都能吸引。其实，不是所有的怪物都很“史前生物”的，至少麒麟还蛮帅气的！《MHP2》的专辑里面所有怪物的详细弱点及讨伐资料，相信好好锻炼，你也能成为真正的“猎人达人”的！

马修：又见广告，呵呵……

亲爱的小编们，你们好。听说南宁也在搞玩友聚会，我身在南宁咋不知道具体事宜呢？大概是太久不上网了，消息不太灵通，可你们《掌机王 SP》也应该预告一下嘛，是不是瞧不起南宁的玩友呀？不过我手头上既没PSP也没NDS，就算是有玩友聚会，也没资格参加啦。

南宁 黄展哲

马修：怎么会瞧不起南宁玩友呢？黄展哲网友不妨经常留意一下levelup玩友聚会的消息提示，这样就不会错过大型的玩友聚会活动了，另外，由米格主持的“天下聚会”栏目就是专门负责报道这方面内容的。

胧月：寒一下黄玩友的最后一句话，不过这也没关系，俗话说得好，“贵在参与”嘛，去体验一下气氛也不错啊，即使不联机也能增长见识哦。

我老妈终于同意给偶买PSP了，真是心中狂喜。可今天语文课上，一同学演讲说到母爱，心中感到向老妈要一个一千多元的东东，有些内疚。（中奖就不会有这种感觉啦，开个玩笑！）而后老师又在点评中提到了我们年级某班先后又有两位同学分别失去了母亲、父亲，更加深了自己的内疚感。想到以前（包括现在）冲着家长发火，越发觉得应该珍惜他们的爱，以后要对他们好一点、理解他们。我想好的学习成绩可以说是他们所能得到的最好的报答了吧。OK，好好学习吧！一定要合理游戏，处理好放松与学习的关系，所以我也要劝告一下所有的学生同胞们，不要沉迷于游戏，还要花点时间陪陪父母哦！

石家庄 卢晓炜



雷伊：能够明白这一点，说明卢玩友你真的已经长大了。游戏诚可贵，亲情价更高嘛。PSP到手后不妨找些轻松愉快的小游戏和父母一起玩，和家人一起分享好游戏的心情也不失为一种乐趣。

马修：随着年龄增长，我们会越来越深地体会到亲情之重，虽然日后可能亲人间会淡忘曾经发生过的摩擦和矛盾，但早认识到这一点，还是非常值得恭喜的。

掌机王6宗罪（如有雷同，纯属巧合）

第一宗：《掌机王SP》的赠品种类比以前较为单一，相对较为实用的便签本却连个封面也没有，如果小编能给便签本加个面子，那便签本便是我们读者馈赠之佳品，收藏之精品，过年过节不送《脑黑金》，只送加了面子的便签本。

第二宗：经常会看到《掌机王SP》中有错别字以及符号错误！这要是被小朋友看见也许就影响了他小学升中学，也许他就考不上大学，也许他就找不到工作，也许他就买不起NDSL和PSP玩，那就会不买《掌机王SP》，从而影响到《掌机王SP》的销量。所以请校对大人重视一下，这可是一个小朋友的一生啊！

第三宗：中奖奖品太少，导致许多读者因为连寄几十封信而不中奖，而一气之下跳楼的、服毒的、割脉的应有尽有，而且一辑一台NDSL加一台PSP也就2000多元。而每期读者寄的信、明信片啊就有几亿封，卖废纸也可以卖个几千元的，那就把这几千元多买几件奖品吧。

第四宗：《掌机王SP》一月两辑，发售日期又不固定。我们每次都很容易漏掉，而不想漏掉那期就不得不每天都往书店跑！不仅使我们浪费脚力和口水问BOSS《掌机王SP》到了没，更使书店BOSS不被我们的口水淹没，就是被我们问得恼羞成怒，海扁我们读者！如果《掌机王SP》能够一日一辑岂不快哉。

第五宗：《掌机王SP》所赠送的光盘上没有内容的目录，虽然书后面会有目录，但我相信大部分读者是书与光盘分开放的，而想回顾光盘时却不能知道光盘内容，只有放过之后才记起所要看的是不是这张盘。即浪费时间，又浪费人力，实属不便。

第六宗：《掌机王SP》每辑才一张光碟，内容有限，如果《掌机王SP》能够加送一张内有游戏BGM以及主题曲的CD一张，以及内有NDS、PSP游戏的CD和一张内有游戏达人的精彩游戏视频的DVD这三张光盘，那就绝对制霸啊！

以上为本人完全瞎扯，只为向《掌机王SP》全体小编和工作人员以及levelup.cn所有工作人员致敬！也请各位读者体谅一下小编工作辛苦，不能满足读者的所有愿望。

马修：这是读者发在levelup论坛上的一篇网文，被马修全文整理收录。虽说是针对改动之前，但提得非常好，也请各位读者不要吝啬您的意见，及时地提给我们。虽然有些问题不是小编能决定得了（如各地书店到货时间），但小编会在自己的工作所及范围内去做得更好。

俺想认雷伊为大哥，因为本人外号雷子，昵称龙豆子。还想认米格为二哥，因为本人喜欢军火，不知二位意下如何？还有其他小编如果愿意，俺也感激啊！（你们按岁数排吧，大叔、二叔、三叔……）

抚宁 王超



胧月：如果他们没能同意，那99%是括号里的内容坏了事。

马修：好像是差辈了……

这是我第一次给《掌机王SP》写信，不知编辑大人能看到吗？全国各地应该会有许多人给你们写信吧？我只是那千千万万封信中的一封，不知道小编们是否把每封信都仔细看过呢？就在想这个问题的时候，我脑子里会呈现出一副图画：阴暗的办公室门前，小编正在和一收破烂的老大爷低声耳语："你看这一大堆信了吗？能有十斤吧？当废纸卖也得这个数吧（比划中）？但是你要再给我这个价钱（再比划），那咱们好商量，下次的来了我还卖给你。"角落里，小编一边数着钱，一边发出诡异、恐怖、猥琐的笑声……我的信啊！不寒而栗ing……

辽宁 鲍洋

软饼干：鲍玩家的联想能力倒是让饼干寒了一下……读者来信怎么舍得卖啊！抢都来不及。每次来新的信，总有一批人如饿虎扑食般进行抢夺。(－ －b)如果是专门找某某编辑的，都会送到其手上，所以请读者们一百个放心吧！

由于我们这儿地处边境，所以大家虽然都听说过PSP、NDS，但真正玩过的人却很少，因此推广掌机游戏的重任就落在了我的肩上，我先凭借NDSL的动人外表和《瓦里奥制造》、《应援团》等优秀游戏让大家体验到了掌机的魅力，再利用PSP的华丽画面以及强大功能让大家感受到了掌机的强大机能。在我的"引诱"下，已经有几位同学也打算购入PSP与NDS了，呵呵。

百色 莫瀚

琉璃：真应该给你颁发"最佳掌机推广成就奖"，能把"众乐乐"的心情分享给大家你自己也一定很开心吧。

米格：教你推广掌机一个更简单的方式：买上数十本《掌机王SP》，然后逢人便发一本……

软饼干：米格，你越来越有JS的样子了。

小编们好，我最近正在玩《MHP2》，但是网上都已经出了汉化的ISO了，你们的攻略却依然是日文的，对照着玩起来十分不方便。强烈建议再出一次中文攻略。还有就是能不能给一个装备合成材料及其出处的列表呢？

珠海 周作为

软饼干：《MHP2》的汉化并非官方行为。而且由于《掌机王SP》页数的限制，无法在书中再花费太多的篇幅去重复一个攻略了。这位同学如果喜欢《MHP2》的话，可以查看一下《怪物猎人 携带版2nd 完全攻略本》里CG汉化版的道具名中日对照表。关于你信中提到的装备素材列表及出处，在书中都有详细提到哦。不过读者服务部方面的攻略本已经卖光了，多在书店和网上留意一下吧。

小编你好，最近我们宿舍《MHP2》特别热门，可惜许多人都属于"跟着大部队混的"，只露个脸从不打架。特别是我下铺的那位，某天我们正在聚众打轰龙，我一个不小心中了一个雪球，顿时秒到红血。大呼救命之时，忽然听到下铺传来一曲猥琐的音乐。嘿，那小子竟然若无其事地在龙脚边烤肉！气得大伙龙也不杀了，抡起武器就朝他那一阵猛殴——嘿嘿，要是《MHP2》有PK系统就好了。

软饼干：呵呵，貌似我们"怪物猎人小队"里也有这样的角色存在。

琉璃：游戏中PK一下也没事，小心不要因此变成真正的流血事件哦，暴力是不对滴！

我喜欢把人生交给命运：早上醒来我都会抛硬币，如果正面朝上，我就继续睡觉；如果背面朝上，我就躺在床上玩NDSL。如果硬币落地后是立起来的，我就起来收拾屋子。

南宁 hewenge



胧月： 据说"宅"们能比通常人多找出1000种偷懒方法，感谢这位读者，在看到这信之前，我刚好只知道999种。

马修： 我在想hewenge的屋子有多乱……

我家也有只博美，有着活泼可爱、热情善良、温柔体贴的性格，是个小姑娘，不知道紫枫大哥有没有兴趣？征婚启事中写着"其他条件不限的"。我相信我家的小美应该符合要求的。（小美没有什么特别癖好，就是喜欢咬我的阿迪鞋，这可不是我鞋有味道，而是它小时候经常被我放在鞋子里玩拖火车。）

常州市 巫笑



胧月： 异地恋很残忍，要么你家小美嫁过来，要么让紫枫家的土豆入赘——个人意见。

《掌机王》的各位编辑，大家好。我隔壁的老乡文婷不久前获得了《游戏人》赠送的iDSL，可用了不到一个星期，上屏就出现了坏点——将近整个屏幕那么长的一条"坏点线"……想请问一下，由于是获赠的机子没有发票，能否享受神游的保修服务？谢谢！

南京 陈果

马修： 使用后出现了坏点……虽然没有发票，看看包装里有没有保修单，有的话可以联系神游厂商交涉一下。注意，如果收到奖品后刷了机，就无法享受售后服务了。

小编好，首先要诚挚地道歉，没有把每辑《掌机王SP》都买回来真是罪过。然而偶然入手的59辑《掌机王SP》中的155页却深深的迷住了我……自从我第一眼看到你们介绍的SCE自产的PSP个性贴纸，我就深深的爱上了她，从此我便踏上了寻爱之旅……煽情就先到此吧，总之我挺喜欢那款斑马纹的PSP个性帖纸，然而我逛遍了这里的游戏店，淘宝网上也淘了个遍，最多见到的也是仿版的，SCE自产的连影子都没有。我想知道哪里可以把它买回来，谢谢各位抽时间看我发牢骚，期待您的回复！

米格： 没想到我的"硬件短消息"竟然惹来这么大的麻烦，想要购买的话，只有托日本朋友订了。不过米格倒是在深圳电玩店看到过。

软饼干： 没想到小米给您造成这么大的烦恼，不如让米格给你画一个吧，据说这小子画画还不错。



我曾翻阅了大量的《掌机王SP》想找个方法说动老爸给我买一台NDSL。一日，在看到一位玩家对父亲大人说NDSL其实是一台“学习机”时，我也效仿该法，对老爸说我想要一台NDSL来“学习英语”，结果没想到老爸第二天就给了我2000元钱……后来我还是向老爸坦白了NDSL的主要用途，虽然也夸大了其的学习用途。老爸现在还答应在我考上大学后再买台PSP给我，所以我现在把所有的印花都送给同桌了，希望能带给他好运。

新疆 张羽馨



琉璃：说，是谁在书上教育我们的读者不厚道的！

马修：人家最后不是像爸爸坦白了吗？多厚道的孩子啊！



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、61、62、63辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

《掌机王SP》招人啦！

招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌记王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

levelup.cn 坛友互动专栏

从本辑起，宇轩我就正式接手论坛互动和掌上影像馆两个栏目啦。从刚接触levelup论坛到现在，算起来也已经有1年半的时间了。在这段时间里，我交到了不少好朋友，也学到了不少平时学不到的东西。所以借此机会，我想向他们说一声："谢谢！ 栏目主持 宇轩

[转帖] 考得老外想哭的汉语4级题

楼主：莹

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=429524

听力部分

听下面两段独白，每段独白后有几个小题，从题中所给的A，B，C三个选项中，选出一个最佳选项，并标在试卷的相应位置。

录音1

"打南边来个喇嘛，手里提拉着五斤鳎目。打北边来个哑巴，腰里别着个喇叭。南边提拉鳎目的喇嘛要拿鳎目换北边别喇叭的哑巴的喇叭，哑巴不乐意拿喇叭换喇嘛的鳎目，喇嘛非要换别喇叭的哑巴的喇叭。喇嘛抡起鳎目抽了别喇叭哑巴一鳎目，哑巴摘下喇叭打了提拉鳎目喇嘛一喇叭。也不知提拉鳎目的喇嘛抽了别喇叭哑巴一鳎目，还是别喇叭哑巴打了提拉鳎目的喇嘛一喇叭。喇嘛炖鳎目。哑巴嘀嘀哒哒吹喇叭"

1. 独白中二人什么关系？
A. 敌对 B.仇人 C.冤家
2. 独白中喇嘛打了哑巴多少下？
A. 一下 B.两下 C.三下

第5楼：飞星

明显假的，有些选择题选什么都一样的

再说了，这种题考中国人都能难倒一大半。

第13楼：死亡是蓝色的

中国的外语考试也一样

英语4级里60%的词汇用不到，听说6级里70%的都用不到…………

既然用不到，何必弄那么麻烦！费时费力，两边不讨好

第19楼：钢の布鲁尼尔

其实这考卷是根据英语4级题目改编的。

全文请参看原贴

[分享] 教你十种开心的方法！

楼主：小樱

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=429546&page=1



讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=7）：掌机玩家自己的论坛。



由于最喜欢的《钢炼》动画版完全结束，本人伤心之余曾经一度拒看任何动画，直到前些天和《最动漫》的咻咻姐一聊才发现，自己真的已经落伍很久了。于是狠下决心，拖着米格去买了根4G棒子，专门用来放动画。目前已经神速补完了《寒蝉》和《反叛的鲁鲁修》，4月新番《偶像大师》、《疾风管家》追击中。如果有机会，本栏目在日后也会放出长篇动画供大家下载。

文 宇轩

复活



其实许多美式漫画风格的片子都不错，比如昆廷·特拉蒂诺和罗伯特·罗德里格兹导演的《罪恶都市》，利用黑白色调加卡通渲染技术来烘托出阴暗的漫画风格。而这次要介绍的《复活》则完全抛弃了摄像机，改用纯粹的电脑制作。故事的背景设定在2054年的巴黎，在突飞猛进的科学打造下，巴黎已经变成迷宫般的城市，市井间发生的每件事、甚至市民的每个动作都被监控器捕捉下来。在这里，一座座挺立的摩天大楼黯然了古典建筑几百年的辉煌；改进后更为错综复杂的地下城市枢纽继承了老式地铁隧道曾经的繁忙。但无论在任何地方，阿瓦隆公司的名字总会映入你的眼中，这个巴黎城最大公司的产品已经渗透了社会日常生活的每一层面。一天，阿瓦隆公司最有前途的科学家——22岁的伊昂娜突然遭到绑架。巴黎警探巴塞里米·卡拉斯受命去寻找这位美丽的姑娘。随着线索的渐渐明晰，卡拉斯发现自己并不是惟一一个在寻找她的人。为了找到伊昂娜并解开她失踪的秘密，卡拉斯在公司间谍、黑帮份子和遗传专家中小心地进行周旋，却不知当真正的答案被揭晓后，这个世界面对的将是救赎还是毁灭……

复活 Renaissance
导演：克里斯蒂安·沃克曼
声优：罗伯特·陶尼、伊莎贝尔·范·维斯、马克斯·海特
类型：动画／剧情／科幻／惊秫／动作
对应机种：PSP／NDS
影片格式：480MP4／PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：297MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=302 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载

忍者神龟



不知大家还是否记得小时侯坐在老旧视机前看《忍者神龟》的感觉。这次重新拍摄的《忍者神龟》一共有三部曲，大概是由于为后两集的故事做铺垫，本片的剧情显得过于拘泥"内涵"。在打败了长久以来的劲敌——终极反派史莱德之后，神龟们也开始面对"成长的烦恼"了。他们不再一起战斗，而是开始专注于自己喜欢的领域，成了四个形单影只的"独行侠"。这种情况让他们的恩师斯普林特异常担心，对于他来说，最重要的就是和四个情同儿子的家人待在一起。尤其是最近纽约市出现了一系列无法解释的古怪事件，让斯普林特更加眉头紧锁。原来非常富有的实业家马克西米林安·J·威特斯培养收集了一支由古老的怪兽组成的军队，正在对这个世界虎视眈眈，而惟一能够阻止他的只有忍者神龟四人组。还记得他们的名字吗？里昂纳多·达·芬奇、米开朗基罗、多纳泰罗·爱因斯坦和拉斐尔，再加上一直以来都在帮助他们的忠实老朋友——女记者爱普尔·奥尼尔和凯西·琼斯。到底四只小乌龟的命运如何，下载后一看便知。

忍者神龟 TMNT TC
导演：凯文·门罗
声优：克里斯·埃文斯
章子怡
莎拉·米歇尔·盖拉
类型：动画／动作／冒险
对应机种：PSP／NDS
影片格式：480MP4／PMPAVC／DPG2
影片大小：274MB

下期预告
苹果核战记
APPLESEED

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=296 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之《真·三国无双DS 斗士之战》

经过许久的跳票，《真·三国无双DS 斗士之战》终于来了，完全不同于以往的系统，与公布之初大相径庭的画面和模式，武将卡收集……想必不少玩家都已经玩了，本辑的热点话题，就请大家围绕着这款游戏，以及这款游戏相关的一切（如厂商、事件）来畅所欲言。

《三国无双》怎能这样？

lylxy123

第一次玩《无双》，太失望了。

猪仔航

画面虽烂，爽快感还是不错的，最大缺点就是游戏模式单一，可选武将太少，难度太低。惟一追求的就是收集卡片，很容易就让人厌烦。

zhujing270

NDS还是不太适合这种强调画面的游戏的，能做成这样已经非常不错了。

ANUBISWW

说那么多干嘛，别和PSP比了，有玩的总比没有强！

tctc

现在无论是NDS还是PSP都开始出一些大作类游戏来增长机器的"热度"，但质量上却很难让人满意。原本经典的大作一次一次地被做成这样。我想如果厂商能用心对游戏负责，本来能把一个大作做得相当好。这次是一个例子，《风雨传说》是一个例子，《机战W》也是个例子。

！怪物！

其实对于NDS来说还算不错了，至少我觉得很爽快！拿它跟PSP版比本身就是种错误，画面并不是一切。毕竟当年玩GBA版还是很快乐的，这种快乐，甚至至今都无法在同学的PSP上找回。顺便唠叨句：这作刚公布时的2D画面比现在的3D画面更能吸引人。

ace_kila

让我还没通关就受不了的游戏之一。

thekingofxy

垃圾，绝对是垃圾，虽然原本就预计和GBA的差不多，但是没有想到，居然是这样。

bobxu

我只想说，如果能维持原来的设定的话，这本来可以是一款十分出色的游戏。

rjc0110

相比起耐玩度超高的其他《无双》，这作真是超渣，白费心机地等了两年多啊！既然都能把NPC做成那样了，为啥就不让那些人物给玩家使用呢？这比当初《三国无双A》渣上几倍啊。我想，只有是《无双》的死忠才会有全卡收集、全升到3级的冲动吧。

无我の境地

刚开始玩着还挺爽快，但玩了不到30分钟就开始感到厌烦了。还有，能使用的人物太少了。

秋风扫落叶

本作是渣作——任务完了。

布罗

《WE》、《传说》、《三国》，NDS名作三大地雷。

kyoku4

这款《三国无双》太令我失望了！还没玩过瘾就通关了，关卡实在是太少，还是期待NDS的下一作吧。

jinjiawei

我……我不承认这是一款《无双》。

佳宁

做成2D横版的《三国无双》可能效果更好，外加Q版造型、多人联机……

曾柳

说真的，还不如出2D大头的呢。

嬉嬉哈哈小泡泡

失望，很失望，感觉完全是利用《无双》的牌子来骗钱，不挂《无双》的牌子也许还值得一玩。

hoshimo91

这也叫《无双》？就这种手感，就这画面，我打了1分钟就心碎了！就像当时在NDS上玩到《WE》一样！

sevenscars

本辑热点话题

《FF XII RW》和《FF I》

无论是NDS上的《最终幻想XII 亡灵之翼》，还是PSP上的《最终幻想 I》，都是近期非常热门的游戏，各位NDS玩家和PSP玩家，就这两款游戏尽情地讨论一番吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年4月30日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



《掌机王SP》第61辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

北京市	蔡季衡
朝阳市	崔佳伟




一等奖 MD Max掌机 4名 OS掌机 4名

邯郸市	杜佩	楚雄市	刘增智	厦门市	许辉龙
包头市	范建军	昭通市	宋洋	北京市	薛岩
南宁市	黄宁佳	重庆市	王翔		



二等奖 26名 NDS烧录卡

西安市	毕瑞	南宁市	卢泰华	沈阳市	王侨海
合肥市	陈春文	呼和浩特市	吕骥	贵阳市	王焱鹏
温州市	陈卓怀	北京市	马伟河	仓南县	王扬帆
沈阳市	丁嘉骏	河池市	莫力尘	江阴市	吴冰斌
太原市	郝博	湖州市	钱龙	南昌市	徐青
上海市	胡真	杭州市	盛丽娜	秦皇岛市	张亮
茂名市	江浩杰	长春市	孙铁铮	常州市	朱文丽
佛山市	黎文沛	大连市	滕晓平	惠安县	朱子烽
北海市	林德科	淄博市	王传圳		



三等奖 15名 北通、黑角PSP周边

桐乡市	蔡一达	乐清市	彭森森	成都市	曾琪
东莞市	陈旭均	武汉市	邱承	唐山市	张磊
鞍山市	胡海洋	天津市	孙翀	上海市	张亮
呈贡县	李俊玮	罗定市	谭维创	唐山市	朱文博
福州市	林吟樵	漳州市	王泽楠	北京市	邹梦宇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。



交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：刘丰　　昵称：随风

性别：女　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《火纹》、《黄金太阳》、《WE》、《牧场物语》
地址：南昌市江西农业大学75号信箱
邮编：330045
想说的话：天天抢室友的PSP玩，希望《掌机王SP》送我一个。

姓名：吴伟　　昵称：花葬伟

性别：男
拥有掌机：GBA SP、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：广东省龙川县老隆高级中学高二(5)班
邮编：517300　　电话：0762－6885526
QQ：328109985
想说的话：祝《掌机王SP》拥有更多的读者，越办越好，同时也让我中部PSP吧！还有喜欢《口袋妖怪》的玩家能加7926909群哦。

姓名：刘晓瑞　　昵称：笨鱼

性别：男　　年龄：16
拥有的掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《生化危机》、《洛克人》、《怪物猎人》等优秀ACT和RPG。
地址：北京市门头沟区大峪南路29楼3单元101室
邮编：102300　　QQ：490210685
个人主页：http：//www.rmzone.cn
想说的话：喜欢《洛克人》的朋友一定要来我的网站哦！

姓名：杨希　　昵称：龙狗狗

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：GBP、GBA、PSP
喜欢的游戏：RPG、A·RPG、《怪物猎人》以及其他
地址：重庆移动公司大足分公司十子口营业厅
邮编：402360
电话：13983834520
QQ：19639710
想说的话：收集，联动，交流。

姓名：梁景贤　　昵称：幻

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：有关高达的一切游戏！
地址：广东省东莞市沙田镇稔洲县
邮编：523900
Email：A58963214@163.COM
QQ：609953609
想说的话：希望我的朋友中多几个有PSP，可以和我联机！

姓名：张景棉　　昵称：我系小P

性别：男　　年龄：11
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《空战英雄》、《口袋妖怪》、《FIFA》、RAC
地址：广州市越秀区德政中高华里55号302房
邮编：510030
Email：mian688@hotmail.com
电话：83309513
想说的话：我和爸爸争玩PSP！

姓名：郭栩杰　　昵称：风中洛克人

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》系列、《恶魔城》、《口袋妖怪》等
地址：深圳市宝安区西乡劳动社区蘅芳苑A栋701
邮编：518102
QQ：597939364
想说的话：中奖、中奖、中中奖！

姓名：翟青园　　昵称：我爱罗

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《晓月》、《大战争1&2》、《高达SEED》、《不可思议的迷宫》、《王国之心 记忆之链》
地址：上东胜济南市市中区乐山小区北区七号楼二单元103室
邮编：250001
Email：zhai-1989@sohu.com
电话：0531-82900389
想说的话：有信必回，有问必答。广交天下游戏达人。

天下玩友是一家。希望本市市中区 GBA SP 玩家来找我联机。

姓名：郭琪凡

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《洛克人》
地址：北京市宣武区平原里小区 7 号楼十单元 102 门
邮编：100054　　QQ：591521409
想说的话：抽刀断水水更流，手机掌机乐中乐！

姓名：牟明浩　　昵称：耗子

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《塞尔达》、《牧场物语》
地址：重庆市巴南区李家沱正街 5 号
邮编：400054　　QQ：231040567
想说的话：如果有人知道《黄金太阳 2》中全部精灵的收集方法，请赶快加我的 QQ。

姓名：孙宇

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《真・三国无双》、《恶魔城》、《怪物猎人携带版》
地址：河北省三河市第一中学高二（20）班
邮编：065200
想说的话：喜欢《MHP》的玩家给我来信吧，让我们一起探讨怪物的世界！

姓名：孙方舟

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《三国志》、《生化危机》、《三国无双》
地址：哈尔滨市道外区长兴于 23 号 2 单元 302 门
邮编：150020
Email：huwcanyoudothis@126.com
电话：13045190771
QQ：274781752
想说的话：哪里有掌机，哪里就会有《掌机王 SP》，就有我的存在。希望我能够通过《掌机王 SP》结识更多的朋友。

姓名：蔡俊彬

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：广东省清远市新城北江二路三号江湾大厦B栋 2001 室
邮编：511518
Email：qycjb@qq.com
电话：13631097911
QQ：27197750
想说的话：NDSL，就差你了。

姓名：张青伟　　昵称：Ztree

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《塞尔达》、《马里奥》、《应援团》、《大合奏》
地址：四川省成都市青羊区成飞中学高二 4 班
邮编：610091
QQ：395567205
想说的话：快高考咯，最近却发现学习在下降。不过没关系，我要合理利用时间，争取为广大掌机饭争光。

姓名：陈旭　昵称：1 块 3

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《牧场物语》、《逆转裁判》
地址：广东省汕头市华坞大路 14 巷 1 号 1 座 2 栋 705 房
邮编：515041
Email：tielong50@sina.com
QQ：120921604
想说的话：越来越多的掌机朋友加盟《掌机王 SP》啦！

沈阳掌机游戏群

群号：23855068
群主：银狡龙　(414202546)
管理员：小溪　(57545559)

群介绍：

由于群主热爱掌机，发现《掌机王 SP》上竟然没有沈阳的掌机群，所以建立此群。群里经常交流关于PSP游戏方面的心得以及软硬件方面遇到的问题，群主和管理员小溪会全力为其解答。目前本群建立时间不长，只有16人。希望沈阳地区的掌机玩友加入此群。当人数一定后，我们将会在沈阳隆重举行首届PSP玩友聚会！



Hello，各位读者大家好，又到了“FAQ 电台”直播时间。首先要解答的是来自北京的读者**韩若辰**提出的一个小问题。他说自己有一台没有刷机的NDSL、一块 G6L 烧录卡和一个 Passcard 引导卡，能不能在进入烧录卡界面后把引导卡拔掉再插入一张正版卡来将存档备份到烧录卡上，以便打得不好再把存档导回正版卡。米格很坚定地告诉你，这样是可以的。

FAQ电台 广告时间到！你想体会与人联机的乐趣吗？你想感受次世代主机的魅力吗？你想体验游戏比赛获奖的心情吗？“天下聚会”五·一聚会大行动火热进行中！八座城市、九场聚会，不要错过了发生在你身边的聚会！详细情况参看：http://bbs.levelup.cn/bbs/disphbs.asp?boardID=113&ID=427715&page=1。



来自无锡的读者**俞阳**的问题引起了小米的注意，他想知道汉化一部游戏需要多久的时间，正好最近小米的几位朋友们正在汉化《逆转裁判4》，这里也就解答一下。汉化首先分几个步骤，第一步是 Hack ROM（也就是破解 ROM 文件），其中包括的内容有破解文件加密、找到字符表以及提取文本；第二步是翻译，也就是将提取的文本翻译成中文；第三步是打包 ROM 文件，其中包括写入新文本、替换字符表、ROM扩容（部分游戏需要）以及加密还原；有的汉化组还会进行第四步汉化补丁的制作，当然制作补丁相比前面的工作就简单很多，用现成的软件10分钟就能搞定。汉化花费的时间要根据游戏来定，像《恶魔城》这类文字量较少的动作游戏，只要破解上不出问题，几天的工夫就能完成，而如果遇到《逆转裁判》这类文字游戏，只是脚本翻译就需要花费大量时间，再加上从事汉化往往都是业余爱好者，这些汉化组成员都有自己的工作。这也是延长汉化时间的一个原因。所以汉化作品最长的可能需要一年半载，最短的也就几天的事情。



下面是北京的读者**李林**询问神游的 iDSL 和 NDSL 有什么区别，当然，两者在主机性能上是完全没有差别的，只是 iDSL 作为国内神游公司推出的行货，质保方面自然与水货不同，而且 iDSL 还能玩由神游公司推出的中文游戏，另外 iDSL 的系统语言可以设定中文，这些都是NDSL所不具备的，中国玩家当然还是购买国内行货好一些啦。

FAQ电台 现在请新人宇轩出来说两句吧！宇轩：“大家好，我是新来的小编——宇轩，受米饼的邀请，共同主持这个栏目。目前同样是“米饼轩”组合主持的还有《超级玩家》栏目，顺便在这里打一下广告，希望各位读者能够小小地支持一下这个栏目的改版。我们的口号是：超级玩家，展现不一样的自我！”

上海**周小龙**来信询问 NDS 游戏《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》中一个让他很郁闷的问题，那就是最后一次与史莱霸的大战车对战时感觉难度很大，想问下有什么好办法可以获得胜利吗？因为他总感觉大炮发射的速度根本赶不上啊！这

里宇轩我要偷偷告诉你一个邪道的打法，那就是："不要反击，让他杀"。等到我方大战车的HP减到0后，史莱霸就会跑过来进行最后的攻击。这时候抓紧时间使用最强力的道具进行猛轰，我方史莱姆应该是能够抵挡他一阵子的。只要时间抓得紧，应该可以轻松搞定的。



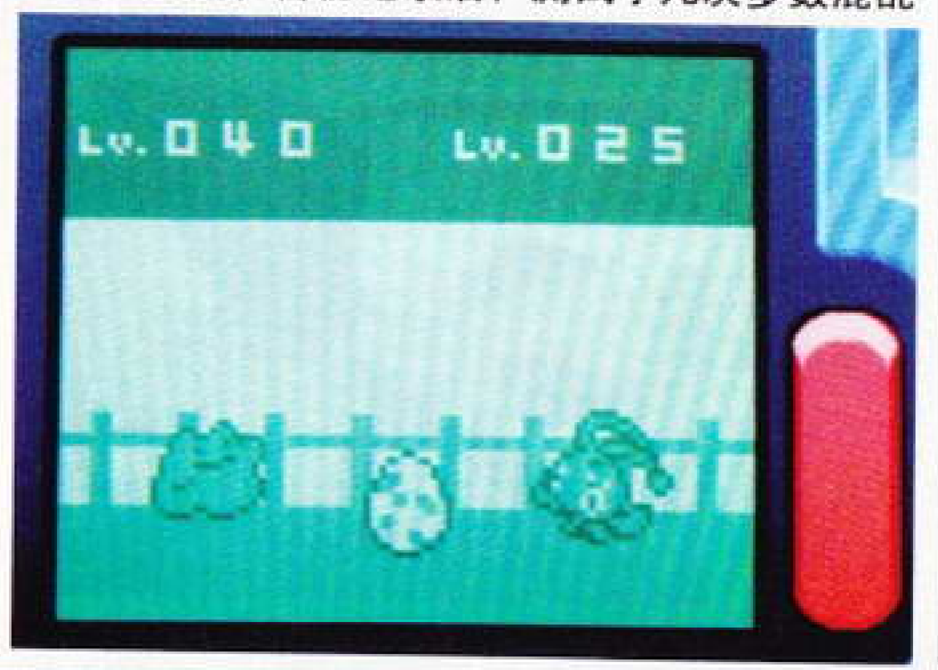


还是《怪物猎人 携带版 2》的问题，唐山市的猎人同胞**侯建甫**来信询问，1.为什么用大怪鸟素材做的武器打怪时有时冒出红光？用轰龙素材做的武器有时冒紫光？莫非有什么隐藏属性？2.为什么将霞龙的尾巴砍掉后它还能隐身？3.本作中是否有可以换头型的猫发型师？这些问题都很好解答，1.武器有会心率这个设定，当其为正值时发动则表现出特殊效果为红光；当其值为负时则表现为紫光。2.必须将霞龙的角和尾巴都破坏掉后才能彻底封锁它的隐身能力。3.本作没有专门的发型师，不过猎人可以直接到家中床头边更换发型。

FAQ电台

刚才宇轩跟我闲聊，他说："《最终幻想XII 亡灵之翼》的爽快感真的不错。某次，我前排有3级巴哈姆特当道，后排有一群1级仙人掌压阵，层层推进。打着打着，忽然眼泪唰地流下来了，这不就是数年前玩《星际》的感觉嘛。喜欢即时战略的朋友真的不能错过本作。"

石家庄**王轩**玩友就《掌机王SP》52辑提几个《口袋妖怪 珍珠》问题（饼干：马修，找你的！）1.想用利出墙BUG出了墙，可是又担心自己记错步数。请问，记错步数到底会有什么后果？2.我朋友按照使用存档补丁的方法去做，玛娜菲的蛋都得到了，可是用Rein往正版卡里导记录时，却发现还是原来没有得到玛娜菲的蛋的记录，请问怎么回事？其实在备份记录后，测试了几次步数混乱的结果，有时会莫名其妙地从地图上某个普通地点冒出来，有时会仍走在黑暗中，有时就是死机——这种利用BUG的秘技风险很大，因此还是建议大家用给记录打补丁的方法去捉490～493号口袋妖怪。至于导记录的问题，原因是正版卡的存档大小是512K，包括一个正式记录和备份记录，而你朋友用Rein导出来的正是备份存档，而备份存档是无法覆盖正版卡当前的正式存档和以后的存档的，只有在正版卡上重新记录一下，再往外导一次存档，然后打补丁。大家可以在烧录卡上读取导出的记录，并让人物进行一些简单的变动（如出门、骑车），然后存上档，导回正版卡，如果正版卡读取的是人物变动后的记录，那么去给这个存档打补丁就没问题；如果正版卡读取的仍为导出时的记录，那就继续存档，继续测试，直到导出可以覆盖正版卡记录的正式记录为止。



FAQ电台

接着插播一条趣闻，饼干我逛某论坛的时候，看见某玩友说了个有趣的事：有三名美国玩家在本国游戏论坛内探讨着，A说："既然PSP上的《最终幻想》日版里也可以选英文字幕和界面，那要等3个月后才出的美版有什么意义呢？"B回答道："游戏公司可能需要用3个月的时间来调试按键的位置，比如○和×的功能，然后再删掉所以的日文。"C激动地说道："嗯，一定是这样！加油！Square Enix！"

下面是一则女玩家的问题（米饼：欢迎欢迎！热烈欢迎！），来自开封的**KURENAI**玩友说："小女子最近买了台NDSL，发现上面适合我们MM玩的游戏还真不少。最近找了个《心跳回忆女生版 初恋》来玩，不过由于之前没有玩过《男生版》，对游戏还不是很熟悉。游戏中帅哥倒是不少，但追求起来却没想像中的那么容易，请问小编是否有什么捷径？"其实如果是接触这个系列的新手的话，小编认为最重要的还是一开始就要明确目标，如果没有一定水平，"全面撒网、重点培养"还是比较困难的。推荐方法是第一年的时候基本上不要约会，先有针对性地努力提高自己的各项数值。等到第二学期以后，再开始定期和攻略的目标约会。其间要尽可能地控制非攻略对象的出现，否则出现的男生太多的话，到时候肯定手忙脚乱。虽然游戏中的小窍门还有不少，在这里很难讲清楚，但只要掌握了这个大方向后，相信要达成告白条件并不是什么难事。（嘻嘻，偷偷告诉你，其实替你回答的是雷伊大人哦！）

OK！It's No Time！电台播放即将接近尾声。我们还是那句话，祝各位读者打机快乐，天天开心，共同进步！OH，YEAR！



马修

★大概是前一阵玩得过度，现在即使刚睡醒，拿起手柄，对着电视也会立刻犯困。最近玩得最久的竟然是《新超级马里奥》中的配牌小游戏。

★本辑结合自己长久以来的单身生活策划了一个单身专题，顺便也了解一下"好人文化"、"死死团"这些听了很久但一直没去理会的领域——发现还真是博大精深呢。

★猥琐搞笑功夫极强的宇轩正式成为了掌机王小编，恭喜之并欢迎之。

★广东湿热的气候真的容易让小强泛滥，本人一袋蟑螂药洒下去，不到一周竟然毒杀了七八只一寸左右的大蟑螂——话说我那小屋也经常收拾，可以前怎么就没看到过这些大蟑螂呢？

软饼干

▲单位宿舍自从添置了一台29寸大彩电和DVD后，每天晚上就会有很多人聚集在一起欣赏各国大片。某位新同事习惯下班后先小睡会，然后在晚上11点左右爬起来加入看片的阵营，他管这叫看"午夜场"。(－ －)

▲新人宇轩在本辑正式加入《掌机王SP》，不知道大伙是否还记得这家伙的以前写过的猥琐文章。(－ －)在米饼《怪物猎人》搞笑视频制作的期间，这小子也是很积极地参与了整个制作过程，值得表扬。作为奖励，就请我和米格吃顿饭好了，嘿嘿！

▲家乡的朋友学车接近尾声，正在为路考而发愁，饼干在这里要替那位朋友打打气，没听说过玩游戏的人的协调性和反应力都是很棒的吗？肯定一次通过。

LIKY

◆最近对投影机有了很大兴趣，一切源于UCG编辑星夜不久前购入一台后，每每与我吃饭便大加赞赏看片如何爽，联想到家里床对面正好有一堵白墙空闲，自己也开始动心了，当然，我知道：冲动是魔鬼。

◆《你不是一个人》——黄健翔的歌，听得我那个笑，挺有意思的，的确应该都是出自他口里的话。

◆几乎不玩PC游戏的我最近开始关注一款PC游戏——《怪物猎人F ONLINE》，预定于6月14日发售的这款作品又加入了新的怪物和武器，非常诱人，而看过实际的游戏画面后，我的第一感觉就是——场景实在是太美了。想想用键盘和鼠标如何玩《怪物猎人》的感觉也一定很特别吧，期待游戏发售，希望能顺利玩到。不知道国内是否有代理。



米格

◆某日，米格和朋友一起去"民俗村"游玩，走到彝族村口正打算进去看看，结果门口两个壮汉对着我微笑地喊了声"哈尼阿塞哟"，米格先是一愣，后来才反应过来，原来被人当成韩国游客了……

◆周末和饼干带着新来的"小朋友"宇轩同学来家里吃饭，结果小朋友吃完饭，赖在沙发上怎么都不肯回宿舍，怨念……但愿他在截稿的晚上发挥"赖"字精神，不回宿舍更好！(^_^)

◆想必各位读者都已经欣赏了"米饼组合第三弹"了吧，其实实习中的宇轩在制作过程也出了不少力，在这里感谢一下！

胧月

★重装PC系统后，原本的AppLocale和在控制面板里调节“区域和语言选项”都无法解决的《MEGATEN Online》日服乱码问题终于顺利告破。目前以每天一级的蜗牛速度缓慢爬升，并时刻告诫着自己不要太过沉迷。

★死党预定在黄金周某良辰吉日大婚，但1500公里的距离和《掌机王SP》的截稿日程是不允许我当面道贺了，在此祝他们幸福美满。

★关于日语

一、叙述或说明性质的日文不管多么晦涩，借助字典、网络以及高人总能解决。但是俳句、歌词这些则是绝对不能翻译的；愈加过分的是，类似《Stargazer》这种歌，听不懂时竟比听懂后更有感觉。

二、总有人抱怨日语一级需要掌握的词汇是英语六级的4倍，其实除去语法词汇和汉字词汇外，剩下的也不多了。何况一级考试字词部分的100分几乎等于白送，想想美国人会死多少脑细胞在这上面吧。

紫枫

■just one last dance

入夜，繁星依于云上；叶儿纷飞，满窗。
换上晚装，依稀仿佛当时；深宵独行，盼望相见。
地上，遗落纸张；微风，吹进心房。
原想，尽力遗忘初时；可惜，热情仍难忘。
眼光，如梦似幻；不禁回想，当时魅力。
夜晚，安静的月亮凝望我俩；蔓珠莎华，枯干发上。
可是，花不再香……
美丽，心中一再回想……

——泪干无语

雷伊

■已经好久没有长时间玩过PSP游戏了，即使是《MHP2》这样的大作也完全提不起我的兴趣，但最近的某款游戏却又让我将每天晚上睡觉前的一小时献给了PSP。那个游戏就是重制版的《最终幻想》。初代《FF》一直是我比较喜欢的一款《FF》作品，以前也曾经打穿过好几遍，原本以为玩这次的PSP版最多只是怀旧，但没想到游戏的画面竟然会如此精致，以至于会吸引着我想看看游戏中的每个细节在重制后会是怎样的形态。游戏初公布之时网络上骂声一片，发售后却尽是褒扬之辞，究其原因，正是因为本作是所谓的“诚意复刻”而非“骗钱移植”吧。

琉璃

★烹饪学习中

终于开始后悔没有在学生时代好好学习做饭的功夫，现在开始恶补总感觉到心有余而力不足，虽然干劲满满，但是却没有那么多的时间来慢慢学习、实践。不过，由于目前学习料理的劲头很足，所以进步很大，有望在两周内开始挑战复杂菜式的制作！

★偏激烦恼解决法

前不久总是烦恼不断，郁闷不得其解时，朋友教授了一个解决烦恼的好方法：“当遇上烦恼时，最好的解决方法就是别把自己当做当事人。换一个角度、换另一个立场去看看自己的烦恼，你会发现一切远没有你想得那么糟。”



宇轩

▲来之前听说深圳这边的天气相当温和，不会有太多的大起大落。结果第一天就遭遇倾盆大雨，接下来的一个星期内更是忽冷忽热，难道这就是传说中的温室效应惹的祸？

▲大概是受到众小编的影响，最近也莫名其妙地得上了“神作症候群”，老是把“神作”两字挂在嘴边上。其实这也样也不错，试想一下，要是每天都有神作诞生，这该是一件多么幸福的事啊。

▲《我要成名》是一部很棒的片子，刘青云的演技果然不是盖的。其实看累了好莱坞的英语大片，偶尔换个口味也不错。用某人的话来说就是：不用看字幕的片子，真嘛爽！

▲“Wii are frieNDS!”任天堂不用这句话做宣传广告语真是亏大了。



八座城市、九场聚会，"天下聚会"五·一聚会大行动终于到来啦！首先预祝各地聚会都能圆满成功，其次也要感谢各地玩友令人感动的聚会热情，大家的热情就是各位聚会组织者最大的动力，也是对实现我们栏目构筑良好聚会环境这一祈愿最大的支持！另外，米格在这里也要对武汉、深圳等地的玩家致歉，由于时间问题，最终没能把大家列入本次活动中来。不过没有加入我们的聚会大行动并不说明你们的聚会不精彩，而且米格也衷心希望以后能在我们栏目中看到你们的身影哦！这里也感谢黑角电子有限公司对本次活动提供的比赛奖品支持。

栏目主持 米格

你不是一个人在战斗！"天下聚会"

大连掌机玩家聚会报道

文 喵喵

聚会名称：一起 Touch 吧！"天下聚会"认证聚会大连掌机玩家主题聚会
聚会地点：大连黄河路避风塘。
聚会时间：2007 年 4 月 14 日，10：00AM 至 6：00PM
参加条件：15 元活动经费 +NDS 主机 + 一颗爱游戏的心。
主办人：一本木·龙太
本次活动赞助商：Levelup.cn 网站、《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、广州市京仕敦电子科技有限公司、GBalpha（中国）有限公司、ROMMAN.NET（龙漫电玩）、EZflash 小组、广州市北通电子有限公司

观众朋友们，大家好！今天是 4 月 14 日，感谢您收看《掌机王 SP》"天下聚会"栏目，我是本次聚会主持喵喵。本次聚会的故事又发生在一个星期六大连黄河路避风塘门前，这里阳光明媚，一切看起来都那么寻常，当然，除了这间避风塘……下面就请大家一起来分享喵喵带来的聚会现场报道吧！

围观群众：咦？怎么是"又发生在一个星期六"呢？

米格：有关这个问题请参考我们 61 辑的聚会报道。

米：吼吼，现在的时间是早晨 9 点半，这么早到了避风塘，肯定能占个好座欣赏这次聚会啦。话说上一回，小米因为迟到一会居然落得坐角落的悲惨境地，真是怨念至今啊！

大老远，聚会负责人之一的喵喵看见米格就直奔过来。

米：Yo，又见面了，今天来这么早可要给我安排个上座吧！

喵喵：现在已经连桌子都没有空的啦！给你留了个马扎（一种艰苦朴素的短矮折叠椅），过来将就一下吧！

众人：（一阵偷笑）嘻嘻嘻……

喵：（擦擦汗 -_-b）完全没有想到今天的场面这么火爆，看来这次规模要比上次大得多了？

喵：正如你所见，还不到预定开始的时间就已经到场近50人啦！我们对参加这次聚会的人数很有信心哦！有不少玩家都是看了《掌机王SP》的介绍慕名前来的，在此我代表大家感谢米编辑的支持哦。（-O-）

米：客气客气，我们的宗旨不就是要让大家玩得爽、玩得安心嘛！这次聚会除了人数上，和上次聚会还有什么不同吗？

喵：除了人数会大大超过上次聚会外，我们的比赛项目和安排的活动都有很大变化呢。DS 方面我们新增加了《钻子先生》的比赛，兼

顾到是掌机的聚会我们还特地为PSP的玩家们准备了《MHP2》的联机赛事，另外还设置了抽奖活动会在下午的颁奖仪式前开始。这样安排的目的就是为了人人都能有得玩，人人都能拿大奖。就算你游戏打得不强，也是有机会抱上一台OS掌机回家的。这次聚会还有Wii的试玩哦，为大家准备了《手舞足蹈 瓦里奥制造》，《Wii Sports》，《雷曼 疯兔危机》等游戏，由于群里不少玩家都购置了Wii，所以我们这次聚会实际上也加入了Wii的多人游戏部分，给大家带来更大乐趣。现在比赛还未开始，许多玩家都聚集在Wii试玩区爽着呢！（^_^）

米：哇！看来在这次活动的策划上你们又没少花心思啊！嗯，今天来除了感受到聚会现场热闹的气氛，小米我也很想和你们交流一下组织聚会的心得呢。

正说着，另一边宣布比赛开始了。米格抬头张望，只见一片黑压压的人潮在不停地涌动，回过神时，已经不见了喵喵的身影，身边不知道什么时候换成了一位高瘦的男孩子。原来这位高瘦男子就是上次聚会被喵喵在比赛中秒杀的“妈呀的小P”。

妈呀的小P：你好，我是群管理员小P，接下来的问题由我回答吧，喵喵去参加比赛啦。她今天可是很多项目的种子选手哦。

米：（擦汗……）看不出来你们的这位MM玩家实力很强嘛。还是言归正传吧，据我所知，你们这个群已经成立了1年半，20人以上规模的聚会组织了很多次吧？现在全国各地的玩家都在五一聚会的热潮之中，希望你们的经验可以分享给大家。

P：分享经验倒是很乐意呢，那就从聚会的筹备工作开始说起吧！组织这样一个聚会要提前近1个月的时间开始做宣传和策划工作，所以其实上次聚会一结束几个管理员就开始考虑今天聚会的事宜了。



米：（−0−！）那真是辛苦各位了，那这一个月的准备期间除了网站宣传外有什么特别需要注意的吗？

P：宣传是肯定的啦，接着必不可少的是联系场地，准备抽签用卡片和一些奖品纪念品的制作和采购。比如我们群的特色就是每位参加聚会的玩家都可以得到特制的ID卡，凭这张卡可以领取我们的限量赠品，今天为持卡的玩家准备的是《掌机王SP》哦！另外上面的ID卡号靠前的话也会有优先抽奖权。（说着小P拿出一张ID卡递给米格。）

米：啊，看来这也是鼓励玩家参加的方式之一呢。不过我们《掌机王SP》能被作为限量赠品真是荣幸。（^_^）

P：嘻嘻，除此之外需要做的是玩家信息的收集工作，我们努力做到收集到每位玩家的电话等信息，有些玩家不方便上网的我们会以短信或者电话方式通知。每位玩家聚会前都会收到我们的提醒信息，而上次聚会前夕，喵喵就连打了70多个电话（笑），所以说她是我们聚会外联部负责。另外就是本群是以聚会为基础的，由于地域和群人数限制，我们只能接待大连本地的玩家，在此也向一些请求加群的外地玩家致歉了。

米：召集玩家的确是项不轻松的工作呢。那在比赛项目方面呢？还有前面也提到购置奖品和制作纪念品，这些费用又是如何分担的呢？

P：比赛项目都是由管理员和一些玩家意愿来决定的。有的新项目我们需要联机尝试耐玩性和可行性，本次聚会原打算设置《炸弹人》的比赛，可是由于炸弹人DOWNLOAD太慢，不同版本NDS兼容性也存在问题，所以最后就不得不放弃这个游戏。至于活动经费，大部分还是由大家交的活动费用拼凑起来的，多的话就用于聚会后期的宣传，不够的话就只有靠我们几个管理员分摊啦！我们并不是盈利组织，只想为大家提供一个平台，我们自己也是玩家，更加珍惜的是大家喜欢游戏的这份心情，为大家付出我们也非常乐意。（^_^）

米：呵呵，端正的游戏态度，也是办好聚会的管理员要素之一吧！

P：正是。基本上准备工作就这些了，另外聚会前一定要对当天能出席的人数和聚会流程有个把握，时间是很紧张的，要胸有成竹地应战！（XD）

看小P自信满满的样子，看来这些聚会准备对他们这些老手来说并没有太大的困难呢。正当这时，比赛场地一阵喧哗，只见喵喵身上闪现出一片红色的斗气。

P：看来是比赛都结束啦，我们去看看吧！

正当二人挪步之际，一个高大魁梧男子迎面挡住二人的去路，原来他就是带红袖章的管理员老大——龙太大魔王！

米：你……你好。看来比赛都出结果了，给大家介绍介绍这次的冠军们吧。

龙：咳咳，这次居然爆大冷门，喵喵一人连夺3冠！“禽兽管理员”，《钻子先生》和《俄罗斯方块》都包了，简直是人品极度爆发！

米：（目瞪口呆状）那别的项目呢？

龙：《应援团》群主小云战胜了上界应援冠军GUU一雪前耻，《死神2》的比赛中玩家小玉卫冕成功。最后的全民漂移《马车》项目虽然这次整体水平又提高了很多，但仍然是传说中的小林稳占宝座……

米：怨念……光顾着聊天，都没有看到精彩的比赛实况。（—_,—）

龙：活活活活，没有关系，我们把精彩的片段都拍下了，希望可以收入“口袋光环”里和全国的玩家共享精彩赛事！

米：没问题！比赛都结束了，聚会也将宣告尾声，那就请龙太再给我们介绍介绍这次聚会的整体情况吧。

龙：本次聚会实到一共69人，玩家已经从场地1楼蔓延到2楼，现场还来了一位韩国的小玩家！这次聚会还有玩家带来了让人怀念的GB砖头机，勾起众多老玩家的回忆……刚刚我们给心爱的掌机拍了合照，很可惜有一些玩家因为特殊情况提前离开了现场……虽然大合照里少了他们显得不是那么完美，不过没有关系，他们的意志和我们同在！他不是一个人在战斗！（XD）接下来是我和喵喵主持的抽奖活动，OS掌机获得者将从玩家中诞生，另外我们自己还准备了NDS和PSP的贴膜作为纪念奖，不过想拿走不是那么容易的哦。（龙太一阵坏笑，笑得米格打了个冷战。）

抽奖现场，某玩家抽中了第7号问题，想起龙太的坏笑，米格不禁对问题的内容充满各种邪恶的猜想……

喵：提问！《新超马》中的马里奥跳起时举的是左手还是举右手？

玩家：（眨了眨眼睛，一幅不知所措状，比划了一下开始吞吞吐吐地回答）左，左手？

喵：回答错误！是右手！哦吼吼吼吼！（喵喵摆出一副女王状，吓得米格不禁抖了一下。）

玩家：（抱头）Oh，no！

喵：下一个是12号问题，请说出任天堂最出名的两个带绿帽子的人物形象！（米格听到后，拧了拧擦汗用的布，继续擦汗……）

……

最后，终于一位新人玩家攻破了问题难关，正当这位玩家准备拿起OS掌机之时，魔王一把抓住了他，就知道不会那么轻易让他抱走大奖，原来问题完成后还要挑战的关卡是Wii平台的《手舞足蹈 瓦里奥制造》猥琐舞蹈LV1～3！米格也不辞辛苦偷拍下了这段精彩的舞蹈片段，大家等着欣赏吧，（XD）绝对喷饭！

一晃就到了散场的时间了。未尽兴的玩家在龙太的带领下接着聚餐活动，看来关于聚会经验的交流也只有下次继续啦。据透露，下一次聚会是5月3号的“PSP主题聚会”活动，也是龙太组织的第一次PSP群聚会，让我们一同期待这次聚会圆满举行吧！



附：聚会获奖名单

《马里奥赛车》比赛		
第一名	林克 link23	M3DSS 烧录卡 1 块
第二名	一本木・龙太	SC-miniSD 震动烧录卡 1 块
第三名	去の孤	北通 PSP 锂电池 BTP-62601 块

《俄罗斯方块》比赛	
SoLo の喵喵	HORI NDSL 主机支架 1 个

《应援团》比赛	
去の孤	SC-SD 震动烧录卡 1 块

《钻子先生》比赛	
SoLo の喵喵	EZflashV 烧录卡 1 块

《死神 2》比赛	
奇面族の小玉	北通PSP锂电池 BTP-62601块

《动物管理员》比赛	
SoLo の喵喵	HORI NDSL 主机支架 1 个

抽奖活动	
破相等于整容	OS 掌机 1 台

聚会特别预告

“天下聚会”广州站 女仆主题 掌机聚会



聚会名称：“天下聚会”广州站 女仆主题 掌机聚会
聚会时间：2007 年 5 月 12 日，12：00 至 18：00
聚会地点：女仆咖啡店（广州西湖路光明广场六楼）
聚会人数：40 人
聚会内容： Band 队演出（暂定）、应援团 Cosplay Show、女仆游戏 、玩家交流（PSP、NDS）、竞技比赛（PSP、NDS）
主办方：C'（Chaos Dash）、梦怨
奖品赞助：levelup.cn 网站、《游戏机实用技术》以及《掌机王 SP》
联机游戏：NDS《马里奥赛车》、《应援团》、《俄罗斯方块》等适合联机的游戏，PSP《MHP2》、《RR2》、《高达》等适合联机的游戏。

比赛内容：PSP《MHP2》、《太鼓之达人 2》、《RR2》，NDS《马里奥赛车》、《应援团》、《炸弹人大陆》

活动流程：12：00–12：30 —— 开幕式，主持人致词。Band 队演出（暂定）

12：30–13：00 —— 《应援团》Cosplay Show

13：00–14：00 —— 玩家交流、女仆演出和自由活动

14：00–17：00 —— 竞技比赛

17：00–17：30 —— 比赛结束，颁发奖品，主持人谢场。Happy Endin 大合照（包括全家福和全体的爱机合照等）

17：30–18：00 —— 聚会结束，撤场

注：聚会全过程都是提供自助餐饮。不参加比赛的朋友就自由活动吧。(PS：要抓住和女仆玩游戏的机会哦！）让女仆们好好服侍主人吧！是女仆控的就抓紧机会啦！萌え～！

严重声明：平常和女仆玩游戏是付费服务的，这次可是免费享受女仆服务哟，机会难得！

报名需知：各位必须提供姓名（花名网名都行）、联系方式（QQ、手机）、每个人交 50 元（自助餐形式）。活动当天会发女仆纪念腰牌，凭腰牌进场。即使你或祢不是掌机迷，只要有兴趣来玩，我们也很欢迎哟！（^_^）

联系 QQ：139295605、33431661

联系手机：13929560508、13570907341

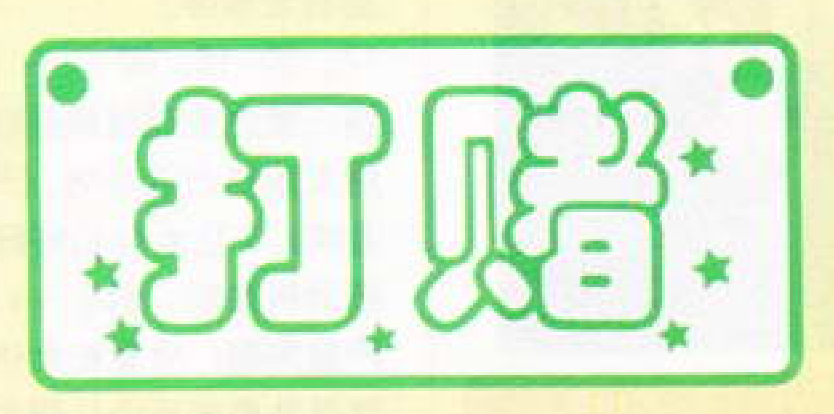
活动 QQ 群：28297962

活动意义以及主办人心愿：本次活动的目的是想和广大的掌机玩友们交个朋友，同时希望大家都可以玩得开心。之所以要选在女仆咖啡店搞聚会的原因是由于内地的女仆咖啡店真的不多，这是广东地区的第一间。本店可是名符其实地还原了女仆的味道，虽然目前尚未完美，都希望掌机迷们都可以感受一下女仆的气氛。热血啊！青春啊！全部爆发吧！Let's enjoy the party！

特别鸣谢：月下见哥哥、啊 Fit、啊 Sam、众女仆和应援团 Cosers，以及 levelup.cn 网站、《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》友情赞助。



以前的"自由谈"，大家看到了不少把游戏机借给大家"众乐乐"的玩家，这次就给各位讲一个苛守"游戏机概不外借"原则的玩家的故事，可这么一个人偏偏遇上了两个拿他的爱机来打赌的家伙——当然，无论"众乐乐"还是"概不外借"，都是机主个人的自由，而且本身亦无所谓是非对错可言，放在这里，不过给大家提供个有趣的玩家经历而已。



文 江自蚝

序

这是很久以前的事了，当时读高三的我，再次像初三时一样在大战将至时浮躁起来，浮躁得无聊，浮躁得恐惧，浮躁得心慌，浮躁得现在回想起来都觉得当时的所做不像是自己所为——也许时间把人改变得太多，也许这根本就是一个荒诞不经却被我自己误以为真实的故事。既然无论如何都与自己对不上号，那我就索性舍去第一人称，以第三人称来写，这样也许会更自然、更随意一些。

朋友的朋友的GB

"江自蚝！你们爷俩要是把我惹急了，我就一把火把这房子给点了！"江自蚝的母亲愤怒地向他絮叨着那些说了好几遍的话，"你看看你们爷俩，啊？老的吃完饭就出去打麻将；小的呢？天天吃完饭才回来，你们拿这家当旅馆啦？拿我当老妈子啦？你爸这辈子就这样了，你也打算一辈子这么混下去？还剩下不到一年就高考了，你还这么混日子！告诉你，你们爷俩要是把我惹急了……"当然，母亲只是说说而已，因为江自蚝上小学时他就总听母亲说发怒了会把房子烧掉，不过现在母亲也没火到把房子烧了的地步——但这却让江自蚝的一个计划失败了。

这个计划起源于江自蚝和朋友马鹏的一



个打赌，赌注100元，打赌的内容是江自蚝能否从马鹏一个爱机如命的初中同学那借来当时非常少见的掌机GB。马鹏经常气势磅礴地向刚认识的朋友以“马到成功，鹏程万里”来解释他的名字，不过包括江自蚝在内的所有同学朋友，都称他为“瘦驴”，因为马鹏黑瘦的外表实在缺乏马的大气。实际上，两人的朋友关系带有很大的竞争意味，刚上高中时江自蚝就在街机厅与马鹏大战了5元机币的《街霸》，战得不分上下，而以前他们在街机厅，即使不被其他玩家一币KO掉，也要被电脑干掉——这样的臭手难得找到同等级的对手，于是两人“英雄相惜”，改道去包机室玩两元钱一小时的MD继续战《街霸》，这比去街机厅经济多了。

刚升到高三那年的夏天，当两人再次相约包机室决斗时，马鹏带来一个朋友，“他叫泥鳅。”“啊……你好。”江自蚝打量一下这人，长得和马鹏一样黑瘦，但脸上总是泛着油油的光，往太阳底下一站，还真像一只直立于空气中的大泥鳅。初次见面便叫人外号显然不好，江自蚝只得比较尴尬地问：“你叫什么名？”“李大庆。”“我叫江自蚝。”“生蚝的蚝。”马鹏惯例帮着补充了一句。因为MD还被别人占着，三人便坐在沙发上等待上机，这时李大庆从书包里掏出一个砖头大的东西玩了起来，从此，江自蚝开始了他怨念的打赌之旅。

江自蚝知道那东西叫GB，以前在旧书摊翻游戏杂志时看到过关于GB的介绍，可以换卡，而且游戏超多，《街霸》、《侍魂》、《饿狼传说》甚至当时正红的《KOF》都有，不过真实的机器还是头一次见到。这罕见的东西一亮出来，老板和周围等上机玩的人就都围上来了，不过大都看不出什么，最后只剩江自蚝和马鹏一左一右地观战着，因为他俩的角度勉强可以看到个模糊的影。“借我看看。”江自蚝毫不拘谨地和那李大庆提出要求，李大庆迟疑一下，递给了他。江自蚝开机一看，是个合卡，但都是英文，就挑个名字看起来比较顺眼的进去，虽说游戏很初级，但江自蚝很惊讶GB那不输于FC的表现——江自蚝以前玩过的掌机只有他父亲的那个10元的“俄罗斯方块”机，这一下，他的眼界从茹毛饮血一下进化到了石器时代。

很快，轮到这三人上机了，江自蚝也放下绿屏幕FC画质的GB，和两人打起了MD游戏。不过晚上，江自蚝就睡不着了，他在想，如果这个时候拿着GB玩该多好……第二天放学后，江自蚝直奔他们市当时惟一的一家游戏店。店主是个脑袋挺大的小伙子，看江自蚝一身运动服的学生打扮，知道他买不起这里的东西，就没理他，继续和一个瘦瘦的眼镜大哥玩PS。“GB多少钱？”“啊？哦，GB呀，390。”“不错。”江自蚝给自己找一个台阶，然后灰溜溜地离开了——看来想买这东西必须得攒钱了，而且是任重道远。

第一次计划失败

钱当然要攒，但游戏不能不玩，江自蚝便去找李大庆借GB。“GB呀，借我姑了，昨天就是给她带的。”“哦，那什么时候能借我？”李大庆干笑了一下：“等我姑还给我再说吧。”

两天后的体育课，江自蚝和马鹏等几个哥们躲在操场的角落抽烟时，聊到了和李大庆借GB的事。“你和他借？”马鹏夹着烟，像看怪物一样看着江自蚝，“别做梦了，你别看他有钱，但他的游戏机从来不外借，而且从来不直说……”“切！”江自蚝吐了一个烟圈，“那看对谁，想跟我玩阴谋，没门！”“你还别吹，别说你了，我是他初中到现在惟一的朋友，他都不借我。”“那是你笨，当初我中考时……”“监考女老师都被你搞定了，帮你指选择题答案——你都说多少遍了？”一帮哥们大笑，江自蚝有点窘地说：“多……少遍怎么的，那、那叫本事。李大泥鳅要是把GB借我，那我就交他这个朋友了。”“泥鳅可不是在乎朋友的人，要不怎么从初中到现在就只有我一个朋友？”“不管怎么说，他这GB，我是借定了。”“你要是能借来，我给你100块钱。”“行，借不来我给你100块，咱谁也别赖账。”

两人的打赌就这么开始了，不过江自蚝毫无下手的机会，一来李大庆的班级在西座，江自蚝在西座没有什么熟人，没借口去那；二来是他和李大庆确实不熟。

大约一个月后，机会来了，李大庆买了电脑，可能是只向马鹏炫耀不够过瘾，他就把江自蚝也喊上了——10年前在江自蚝他们那，能买得起电脑的绝对是有钱人家，不过李大庆没有想到他请来的两个家伙正在为他的GB赌上100元。

到了李大庆家，江自蚝首先惊异于李大庆的卧室之乱，床上、桌上满是扔得乱七八糟



但是每次话到嘴边又都咽了下去，一来那两个人说个不停，二来江自蚝自己心里清楚，李大庆根本不想借给他。

在这种矛盾心理下，江自蚝足足坚持了一个小时才得以解脱，因为这三个人都饿了，准备一起下楼去吃饭。江自蚝立刻想出了办法——把GB带下去，只要拿出门，接下来的话就好说；如果李大庆不同意，那么以江自蚝以往的经验，不熟的对方可能会很假很客气地说"爱玩你就带着"，那江自蚝可就笑纳这份好意和马鹏那100元的赌资了。于是在出门时，江自蚝顺手带了GB，李大庆也如预料中发话了："带那玩意干嘛？""玩呗。""这东西跟砖头似的，别让警察当凶器给没收了。""我想再玩会。""那个，好说……"江自蚝看着李大庆，期盼着他说"你拿去玩就是了"，没想到听到的回答竟然是"喜欢玩以后就常来我家玩呗，反正离学校这么近。"

果然是个小气鬼，如果平时，江自蚝会就此罢休，可这次不一样，不仅因为他和马鹏赌了100元钱，他也确实想把GB借来玩玩——其实"常来我家玩"也是李大庆的一句客套话，他相信江自蚝会就此打住，但此时的江自蚝，正在盘算着以后天天放学后来他家蹭晚饭，只要把他奶奶蹭烦了，堵上他的"来我家玩"这句话，那就不愁借不来GB。

江自蚝这么想着，也就真的这么做了，第二天放学，他便拉上马鹏杀到李大庆家，马鹏和李大庆继续打《街霸》，反正他们俩同样是势均力敌的臭手。江自蚝则在一旁玩GB——不只是为了玩GB，更为了蹭一小时后那顿饭，蹭饭也不是目的，蹭饭是为了把他奶奶蹭烦，好张口跟李大庆把GB借来。

没想到李大庆的奶奶非常好客，乐呵呵地对马鹏和江自蚝说："大庆太内向了，长这么大就交了你们两个朋友，放学时人多，坐车太挤，以后你们俩就在这吃完饭再回去吧，奶奶给你们做。"看得出来，李奶奶的话是真诚的，倒是李大庆明显有些不乐意，江自蚝暗想这就叫自作自受吧，也好，把李大庆蹭烦了比把他奶奶蹭烦还有效。

的电脑说明书和电脑游戏包装，在堆积成山的游戏包装下面，江自蚝发现了熟悉的一角。李大庆貌似也发现了，便伸手去拿一张游戏说："大蚝，给你看这个游戏，可炫了……"边说边顺手把那一角盖上。"这个也不错啊。"江自蚝也在那刚刚被盖上的一角上面抽出一张游戏《XX战争》，当然，他顺便把那熟悉的一角也彻底翻了出来，果然是GB！"《XX战争》不好玩……人设多傻……"李大庆没想到刚认识的江自蚝能这么嚣张，一时有点不知所措。"不好玩算了——哎，你姑把这个送回来啦？"江自蚝边说边拿出GB，同时心里暗笑着，想怎么和这小子借。接下来的话不出江自蚝所料："黑白的有啥意思，玩电脑游戏吧。""你俩玩吧，我玩会这个。"江自蚝憋着笑坐到窗户旁的沙发上开机，虽然没去看李大庆的表情，但知道他心里肯定很不舒服。

卡还是上次的卡，江自蚝把屏幕对着光亮玩起来，任马鹏和李大庆去摆弄电脑游戏。江自蚝注意到机器上有几块油黄色的手印，看来李大庆之前一定在撒谎了，因为江自蚝不相信李大庆的姑姑能和他一样邋遢到边吃油条边玩游戏的境界。在电源灯熄灭的瞬间，江自蚝终于抬起了头，见两位老兄试了一圈电脑游戏后又打回了《街头霸王2》，因为没有手柄，四只手挤在一个键盘上的情景非常有趣，两个人嘴也没闲着，马鹏说得最多的是"键盘出招太不适应。"李大庆说得最多的则是："你看着点敲啊，又敲我这面的按键来了……"江自蚝几次想说"把GB借给我吧"，

结果呢，蹭了三天，还没等李大庆发作，江自蚝的母亲就先发火了，于是上演了开头的那段，而江自蚝的这个计划也不得不终止。

泥鳅的漂亮表姐

不过江自蚝还是不甘心，但想来想去也没想出该怎么把李大庆的GB给弄来。当一颗流星划过窗外的夜空时，江自蚝忽然感觉到了人生的短暂，继而觉得自己费这么大心思不值，不就是借台游戏机嘛，继续和他直说不就得了，大不了他不借。

次日，江自蚝没有一点顾虑和客套话，非常直接地对李大庆说："把GB借给我吧。"这话让李大庆一点没有准备，不过他很熟练地以一句"啊？什么？"缓冲了自己的局促——他这招很厉害，如果对方是鼓足勇气才和他说出来，那么他这一装聋就能让对方好不容易鼓足的勇气立刻泄掉。但江自蚝有备而来，很大声地又重复了一句："把GB借我。"李大庆又迟疑了3秒才说："我表姐要去外地上学，她也跟我借了。""你小子重色轻友。""什么重色轻友？那是我表姐，我都答应她了……""哦，那等她还回来的吧。"江自蚝终于认栽了，最后这句话算是给自己找个台阶下。

几天后三人一起吃午饭，江自蚝假装很关心地问李大庆："你表姐什么时候回来？"李大庆说："年末吧。"看样子他开始让江自蚝断借GB的念头了。断就断吧，江自蚝也觉得累了，他和李大庆的交往毕竟还很浅，也别怪人家小气了。这么一想，他也就不惦记那台GB了，他的生活从此一如原先——挤公交车、上课、放学、去游戏室包机、被母亲训斥、周末约女朋友吴小慧去不收门票的公园……

转眼已是深秋，路边那些曾经枝繁叶茂的大杨树一如过了气的明星般地颓丧，有一天，江自蚝和马鹏去附近的市场租碟，走在街上时马鹏和一个成熟漂亮的姐姐打了招呼，漂亮姐姐凹凸有致的身材让江自蚝产生了一种很原始的欲望。于是这个平常拮据的穷小子破例邀请了马鹏及漂亮姐姐去吃烧烤，边吃边聊才知道，漂亮姐姐就是李大庆的表姐。江自蚝很惊讶，相貌猥琐如李大庆者竟然有如此漂亮的表姐，又联想到他在农村那两个五大三粗的表妹，不禁一阵心酸……谈话中得知，她叫周雪莉，是李大庆惟一的表姐，就在这条街上的美容院做前台，而接下来的话题，由江自蚝的名字展开。

周雪莉一边小口品着啤酒一边看着江自蚝："江自蚝——真是生蚝的蚝？"江自蚝傻傻地答道："是呀。""怎么起这个蚝字啊？""本来是豪迈的豪，但出生后上户口时，工作人员给登记错了，那时改名太麻烦，我父母就将错就错了。""哈哈哈哈，也挺好的，能给人留下印象，比如说我，就记住了我弟弟有个朋友叫江自蚝……"她和江自蚝干了一杯，江自蚝想问她有没有男朋友，但话到嘴边变成了"你没有上学吗？""上学？"周雪莉很惊诧地看着江自蚝，"我像学生吗？早毕业啦。"看来李大庆再次撒了慌，接下来闲聊一会，江自蚝对周雪莉说："你表弟那游戏机不错。""哪个呀？他很多游戏机呢。""就是借你的那个。"江自蚝边说边用手比划出GB大的一块。"拉倒吧。"半瓶啤酒下去，周雪莉抛弃了淑女的矜持，"让他借我游戏机，还不如直接要他命呢。那小子抠得要死。""你可是她惟一的表姐哎。""总之，自蚝，跟他借钱也别想把他的游戏机借去。真不知道他怎么就那么爱惜他那些破机器……"江自蚝和马鹏对着做了一个鬼脸，因为周雪莉显然没留意到她表弟的GB和游戏机手柄上那些油黄色的手印。

那顿烧烤的有料内容总结如下：1.泥鳅是个肯借钱但不肯借游戏机的家伙；2.周雪莉有男朋友，而且很有钱，两人准备在年末结婚；3.那顿烧烤是周雪莉结的账。

女朋友的主意

"好你个李大泥鳅！现在你还有什么好说的？"江自蚝在盘算着星期一到学校见到李大庆该怎么寒碜他，但想想又觉得不好，因为自己的终极目的是找他借GB，一旦伤了他的自尊，GB没借来，以前一切的脑细胞以及和马鹏赌的那100块钱也就都付诸东流了。嗯，一定要谨慎，一方面揭穿他的谎言，一方面又不伤他自尊，同时堵住他N多个可以推脱不借的借口。为了防止计划有变，江自蚝嘱咐马鹏，千万不要把他俩和周雪莉吃烧烤的事提前泄露给李大庆，马鹏哈哈大笑答应完，就劝起了江自蚝："算了吧，大蚝，咱们赌那100块钱就此作废，好不好？还有半年就高考了，你别跟李大泥鳅那种人较劲了，肯定借不来的，我和他这么多年朋友，太了解他了！""看不起我是不是？告诉你，我不是冲你那100块

钱，我就想通过这个小气鬼看看我江自蚝的本事……”“你的本事？监考女老师……哈哈哈哈……”马鹏笑得直不起腰了。

事情再出转变，当接下来的一天江自蚝打电话约吴小慧时，吴小慧说她很累。江自蚝问怎么了，电话那边沉默半晌才说，她的朋友在某街某个烧烤店看到了江自蚝，然后便挂断电话……江自蚝一时被弄得不知所措，当编好理由再打电话时，那边已经没人接听了。

李大泥鳅害人不浅啊——江自蚝咬牙切齿地想，现在，为了出这口恶气，他也要把李大庆的GB借来好好蹂躏一番。

在沉闷中，江自蚝终于等到了周一，中午吃饭时，李大庆没来，第二天还是没来，第三天、第四天……李大庆的老师说他请了病假，难道这个小气鬼已经知道他表姐泄密的事？为了逃避质问宁愿逃学？江自蚝心想李大庆这人实在是太极端——其实他自己也好不到哪去，因为这个钻了牛角尖的家伙此时正在想：病了是吧？老子登门探病去！

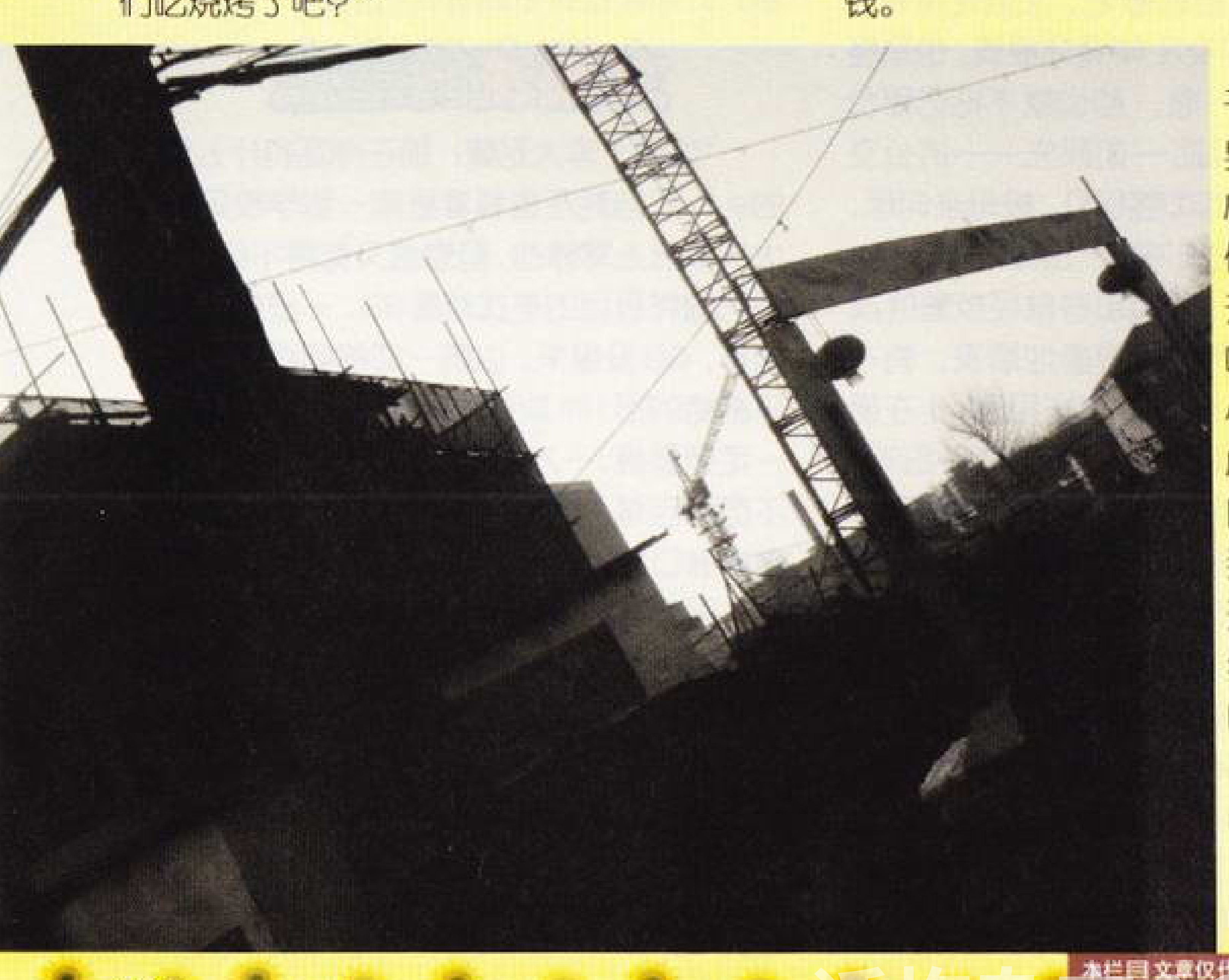
他和马鹏凑钱买了葡萄香蕉，到了李大庆家，李大庆很健康地给他们开了门，只不过眼圈有点黑，“听说你病了？”“是呀。”“不过你看起来不像有病的样子。”“咳，这几天玩过度了，总通宵，就请两天病假。”闲聊一通，江自蚝开始往正题上引：“上星期五晚上看到你表姐了。”“知道，瘦驴都告诉我了，她还请你们吃烧烤了吧？”

这个瘦驴的嘴果然不严实，江自蚝心里暗骂着，本来他准备把遇见李大庆表姐的事作为一个突然袭击告诉给他，再趁他慌时借来机器，现在计划全被马鹏搅了……想到这，江自蚝假装无意地狠狠踩了马鹏一脚，同时说了句“对不起”。

江自蚝问：“最近电脑游戏没少玩吧？”“是呀。不过临睡前得玩会GB。”他很老练地把江自蚝接下来的话堵回去了。不过既然来了，那久违的GB总得玩上一玩，从李大庆手中接过GB后，江自蚝发现这台GB终于换了卡，同时也看到马鹏坏笑着对他做了一个“100”的手势。

因为晚上约好要和吴小慧以及一些朋友去迪吧，所以江自蚝没玩多久就出来了。

和吴小慧吃过晚饭，才6点多，迪吧要8点半才开，同来的朋友们也都没到，于是江自蚝和吴小慧先在广场休息。虽然晚上的狂欢值得期待，但想起李大庆的小气，江自蚝就头疼，偏偏在这时，一个五六岁的小女孩很不知趣地出现在了江自蚝的面前，她穿得脏而且旧，手里拿着一摞10元钱，一句话不说弯腰就给江自蚝鞠了一躬，把江自蚝弄得一愣，小女孩见江自蚝没有反应，又鞠一躬，这下江自蚝知道了，原来是讨钱的，便没好气地冲小女孩吼了一句：“滚！”把小女孩吓得转身就跑，半个小时后才回来继续找成双成对的男女要钱。



“对小孩这么凶干嘛？”吴小慧质问男朋友，继而又是关心，“自蚝，说实话，你是不是有什么不开心的事？”“没有啊。”“没有？”吴小慧一脸的关心变成了坏笑，“是不是因为上次烧烤店的那个已经有主了？”这让江自蚝说得脸红一阵白一阵：“想哪去了……”“你不告诉我实话，我只有往那想。”

迫不得已，江自蚝只好把和马鹏打

赌的事告诉了她，讲完后，吴小慧憋着笑又一脸无奈地拧了他一下：“你是不是高考压力太大啊？”“……”



沉默了一小会，吴小慧像哥们似的把胳膊搭在男朋友的肩膀上，拍拍他：“自蚝，不就是打赌借一台游戏机吗？这事说出去多让人笑话。振作点，一会儿大伙都来了，你别那么垂头丧气的……”接下来，吴小慧给江自蚝讲了个他很早就知道的故事，故事的大致是A和B打赌，A说B不敢去骂脾气暴躁的C，B说他敢，于是两人赌100元，B就花50元请A和C和酒，把C灌得大醉后指着C的鼻子骂，于是A输了，B赚了，C稀里糊涂地挨骂了。

江自蚝想，这应该是女朋友在给自己出主意吧？一定是这样的，自己的女朋友当然要替自己着想，虽然他自己都觉得和马鹏打的这个赌超级无聊，但这个主意貌似还不错，于是他的心里豁然开朗，高高兴兴地和大家玩了一晚上。

结尾

接下来的日子里，江自蚝并没有机会去把女朋友传授给他的计策用到李大庆身上，因为马鹏嫌李大庆太小气，每次提10元水果去探望一个装病的小气鬼太不划算；而江自蚝发现自己也开始讨厌那个家伙了，以后也就没再去过李大庆家。

由于临近高考，江自蚝不得不放弃一切杂念去应对这场被他视为梦魇的考试，而借GB以及打赌的事也就都放在脑后了。冲刺高考的那段时间由于没有太多额外的花销，当高考结束后的那个假期来临时，江自蚝意外地发现自己的钱已经够买一台GB了——但也仅够买主机而已，卡带最便宜也要50元。没有办法，他不得不再次找到那个已经半年没联系的小气鬼李大庆，这次是电话联系：“喂，泥鳅啊，最近还好吧？”“大蚝啊，我挺好的，怎么样啦？考哪了？”“别提了，三流大学……”一阵闲侃，最后终于扯到正题：“泥鳅，把你的GB卡借我一盘吧。”“都在我弟弟那了。”“你弟弟？”“是呀，半个月前进监狱了。”“因为啥？嫖娼了？”“什么呀，喝酒时和人打架，把别人脾子扎漏了，判的重伤害。”“哦？和三班老栾一样啊，老栾不就是喝酒时和人打架，把别人脾子扎漏了判的重伤害吗。”“啊？是吗……”此时江自蚝的心里在骂，这个人如果不想借就直说，每次都找各种各样的借口，这次连老栾进监狱的事都被他复制了……虽然半年没见，但江自蚝依旧不依不饶：“哪个监狱？”“杨木岭监狱。”“正好我有个哥们也在杨木岭监狱服刑，告诉我你弟弟叫啥名，让我那哥们帮罩着。放心，我那哥们在那关好几年了，在里面说话绝对有分量。”“呃，不用了……”

后来还是吴小慧支援江自蚝买了GB卡，其代价就是一直到大二两人分手时，那台GB和卡才回到江自蚝的手里。不过那台GB因为承载了江自蚝太多的个人感情而不忍再见，加之当时GBC已出，江自蚝就将那台见证了他一段感情的GB收藏保存起来，继而买了GBC，到那时，他的掌机生涯才真正开始。至于李大庆的那台GB，也许真的如江自蚝后来见到他时他说的那样——他爸妈做生意赔光了老本，把他的GB、电脑以及其他游戏机统统卖给了地摊。

这次应该是真的了吧？



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

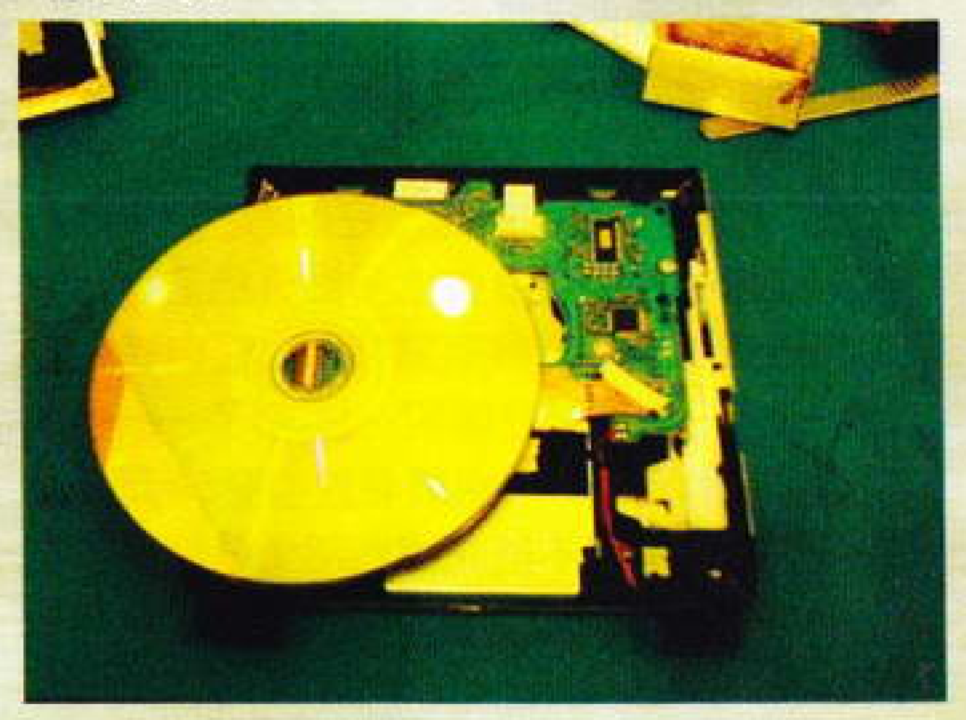
国内的掌机市场继续由PSP支撑门面，尽管目前PSP已经没有了软降版本，但难挡玩家火热的购买欲望，陆续前往游戏店购买PSP的人群络绎不绝。受到Wii水货降价及直读普及的影响，Wii在国内市场的销量迅速增大，Wii的热卖进一步带动了NDSL的销量。在五·一前夕，PSP和NDSL都迎来了销售高峰。

4月，北美普通版PSP正式由199.99美元降价至169.99美元。折算成人民币的话约从1600元降至1360元。Sony这次降价的目的是为了进一步扩展市场份额，争取缩短PSP和NDS之间的销量距离。

以往的经验告诉我们：如果某款游戏主机被官方正式宣布降价，那么大约1～2个月之后中国水货市场的主机售价便会有一个很明显的下跌，通常这两三个月内奸商们都在忙着处理掉囤积的老货品，一旦新货品陆续到货，那么便会以一个更便宜的价格销售。那么这一次事件之后国内PSP会跌价吗？笔者预计跌幅将很小。在五·一劳动节之后的很长一段时间内，PSP都将保持现有售价继续销售。原因之一：这次降价并非是全球统一降价；原因之二：中国水货市场里销售的PSP早就跌到1400元左右了。

在中国市场，这两三年里曾经出现过很多版本的PSP，例如美版、欧版、日版、港版、韩版……基本上我们所知道的版本都在市场上出现过。市场销售何种版本的PSP并非由消费者决定，而是由进价决定，哪个版本进价便宜商人们便盯准哪个版本。由于水货商渠道千变万化，进价也一直如波浪般漂浮不定，因此在这些年间几乎所有版本的PSP都充当过销售主角。整体上来说，美版PSP会因为运费成本的问题比日版、港版略贵，所以在市场中出现的机会不那么多。

哪种版本的PSP做主角不要紧，关键是水货PSP很早便实现了低于1400元的售价。如果大家有关注最近一年的“掌机行情趋势图”便会发现，在2007年2月左右，PSP的零售价仅为1350元，这个售价为最近几年的最低价格，而卖得最贵的时候也无非是卖到了1500元。这一年间PSP的平均售价都在1400～1500元间徘徊。这样的价格是远比北美1600元售价要低的。目前Sony的这次降价行动也只能算是北美玩家的福音，可以预见对中国水货市场的影响将很小。



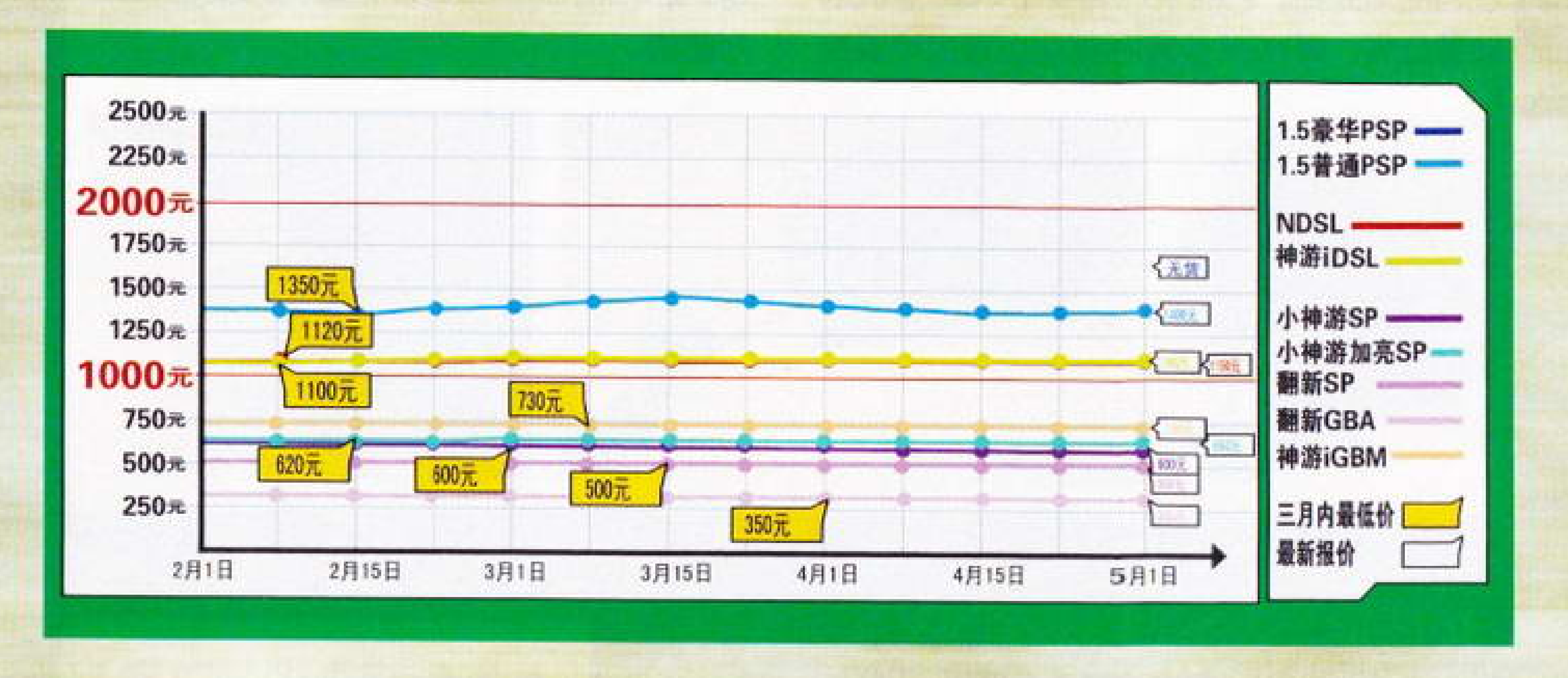
▲Wii的主板仅为一张光盘大小，它和NDSL的销量正在提升。

截止到五·一劳动节前，软降PSP几乎从市场里消失了，剩下的全部都是硬降机器。在4月之前，由于3.03版PSP的软降技术成熟，导致硬降机器没有销路，这使得不少硬降作坊停业改行，许多商人们纷纷转让硬降技术。之后由于Sony停止了3.03版PSP的生产，后续版本3.10、3.30目前都无法软件降级，这个小小的变化最终让硬降市场恢复了活力，广东许多地下小公司又重新开始硬降了。

现在普通版PSP的售价为1400元，可以免费安装最新的3.30 OE-A'系统。4G组装记忆棒方面，高速版在卡身上印有"HIGH SPEED"字样，售价为320元，普通速度的版本为全黑色印刷，售价为270元。2G组装记忆棒已经很难找到1959M的版本了，比较常见的是1948M版本，售价为160元。值得注意的是，现在所谓的4G高速棒，其写入速度仅和2G普通记忆棒一样，要远低于1959M的2G高速记忆棒。

美版NDSL现在卖1150元，神游版白色iDSL现在卖1160元，而淡蓝色iDSL现在卖1230元，烧录卡方面，有消息显示AK、G6L即将推出下一代产品。现今的销售王者仍旧为R4，价格为170元。

提到NDSL，也和大家顺带提一下Wii。价格稳定、软件成熟再加上超有趣的操作方式，这使得许多从未接触过游戏机的消费者对Wii萌生了兴趣。在Wii的销量逐渐提升的同时，NDSL的销量也相应提升。细细想来原因也有很多，价格便宜、品牌可靠、软件丰富，最重要的一点是：Wii和NDSL的操作方式都是前所未有的。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1400(硬降)	1160	1150	—	—	640(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1650	1450	—	1230	780	550	630(背光)	600
安徽合肥	红星 四海电玩	1700(软降) 1500(硬降)	1500(软降) 1400(硬降)	1150	1100	650	500	620(背光) 480	—
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1180	1160	—	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1680	1430	1180	1180	—	750	605(背光)	550

硬件短消息

最近随着新一轮次时代主机的热卖，周边市场完全开始向着家用机方向倾倒，掌机周边市场新产品越来越少，因此从本辑开始栏目中的“国内市场”部分将作为不定期内容出现。一些国内周边大厂已经开始走起整合路线，将过去推出的主机周边整合成套件推出，而本辑的“SP评测室”就将为大家带来一款由黑角公司推出的“PSP豪华白金大礼包”限量版的评测。

国外周边

PSP 外置电池支架 PSP用外付バッテリー

售价：4480日元（约人民币295元）

这款产品采用支架式设计结构，而主要功能则是为PSP供电，产品中间的那块大盒子里面就是外置电池了，3300mAh的电池容量，3.7V输出，重量150g，可以延长10小时左右使用时间。它的下方有一个PSP主机的安置底条，将PSP放置后就可以通过电源接口为PSP供电，底条左侧正好到耳机接口处截止，因此使用时不会影响到耳机的接插。底条后方有充电接口，直接接插PSP充电器即可，充电6小时基本可以充满，使用还是非常方便的。

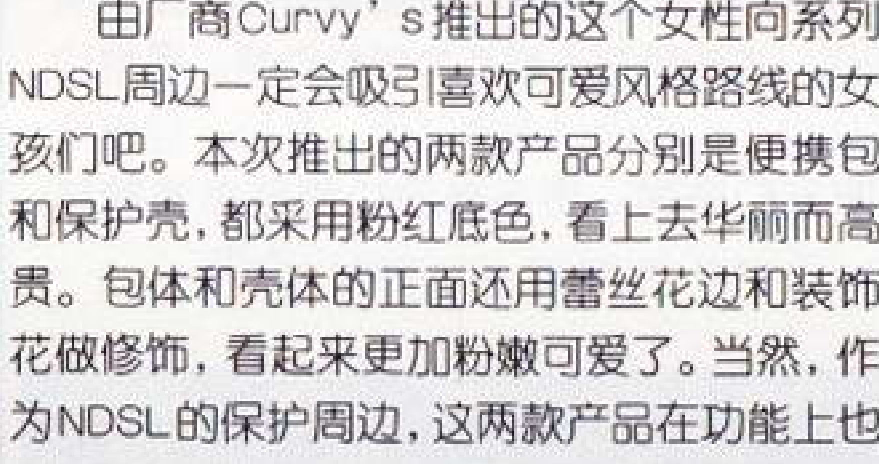






女性向 NDSL 周边产品

姫系☆任天堂DSに早変わり～お花火川ラブラブハートとスイートローズのDS（lite）ポーチ／カスタムジャケット



售价：4200日元（约人民币276元）

由厂商Curvy's推出的这个女性向系列NDSL周边一定会吸引喜欢可爱风格路线的女孩们吧。本次推出的两款产品分别是便携包和保护壳，都采用粉红底色，看上去华丽而高贵。包体和壳体的正面还用蕾丝花边和装饰花做修饰，看起来更加粉嫩可爱了。当然，作为NDSL的保护周边，这两款产品在功能上也不差。便携包采用加棉塑料面制作，双向拉链封口，拉链内侧还有专门的棉垫材料来防止拉链划伤主机。包体细节部分照顾得也非常到位，拉链头还有蝴蝶结小装饰，内部有NDS卡片、GBA卡带安放槽，包体底面还有便携卡扣，可谓外表和功能兼具。保护壳也同样是粉红底色配蕾丝花边和装饰花修饰，壳体材料采用韧性良好的塑料材料制作，上下壳分体的设计，通过卡位槽将其固定在NDSL上。下壳部分镂空了GBA卡槽、触控笔部分，而又最大限度照顾了最易磨损的拐角等部位，保护性和易用性都得到保证。两款产品定价同为4200日元，相比其他品牌产品，它的价格还算比较合理。





NDSL 时尚便携包

Head Porter Nintendo DS Lite ケース

售价：10800 日元（约人民币 710 元）

由著名时尚品牌Head Porter推出的Black Beauty系列NDSL便携包最近推出了系列的第二套产品。这套产品打着“黑美人”的铭牌，价格自然也就不菲。目前推出的Dot和Monogram两种款式都采用黑色加棉塑料面料制作，只是在图案上分别采用了圆点和十字标形状，看上去高贵典雅，而且整体设计比较中性化，不论男女玩家都可以使用。它采用纵向置入设计，玩家翻开包体正面的粘面就可以将NDSL主机插入其中。包体上还有NDS、GBA卡片槽的设计，体贴到位，背后配有腰带扣环和皮带孔，方便玩家携带。整个包体长15cm，宽10.2cm，高4.5cm，加棉设计也让这款包体的保护性能更加出色。







※使用例







※使用例

PSP 便携软包

PSP用ソフトケース

售价：980 日元（约人民币 65 元）



曾经非常流行的PSP便携软包在推出很久之后，终于开始大幅度降价。这款软包的价格就非常有诱惑力。它采用双向拉链封口，黑色的包体上还印有一个特别的图案造型，打开后里面的隔档设计可谓非常到位，顶部是耳机、线控存放处，夹层上可以放置PSP电池和UMD光盘，而最下面则是主机的存放之处，各物体存放位置还都配有图标说明，这一点倒是非常体贴，而且加厚的包体也能起到很好的保护作用。



NDSL 皮夹便携包 Nintendo DS Lite レザーケース

售价：2900 日元（约人民币 190 元）

NDSL 的皮夹便携包以前我们也为大家介绍过不少，不过像这个系列颜色齐全的可并不多。尤其是草绿色和蓝色的皮夹便携包，看上去既时尚又高贵。这款便携包采用高档皮革材料制作，皮革手感光滑，而加厚的内层又能保护你的主机不受皮肉之苦，而且镂空了所有插槽部位，也让它在安装后完全不会对游戏造成影响和不便。包体正面印有“For NDS Lite”的字样，侧面还有产品标签。打开后，里面有透明塑料卡位槽，用来固定主机的位置，将主机放入后轻轻按下就会卡死。当然，这款皮夹便携包并没有皮带孔和扣环这样的设计，只能放在口袋或公文包里，比较适合成年玩家使用。

















SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

恐怕在大家看到这辑《掌机王 SP》的时候，我们“五·一”聚会大行动已经是正在进行时了。本次聚会比赛奖品由黑角电子独家赞助，而奖品中有一款也引起了米格的注意，那就是限量版的“PSP 豪华白金大礼包”了。而今天我们也将这款产品拿到了“SP 评测室”，现在就让我们一起来看看这款产品的素质如何吧。

PSP 豪华白金大礼包 限量版

Deluxe Kit for PSP Limited Edition

产品编号：BH-PSP07602

售价：279 元

本次黑角推出的这款PSP豪华白金大礼包收录了黑角公司PSP周边中的12款产品，以低售价套装的形式售出。其中包括了运动时尚包（1个）、高透光屏幕保护膜（1个）、可分离式五星类比摇杆（5个）、水晶保护壳（1个）、幽浮方向键（1个）、伸缩式USB数据/充电线（1条）、PSP备用电池（1块）、PSP电池座充（1个）、USB车充（1个）、高保真线控耳机（1个）、UMD&记忆棒盒以及手绳（1条）。其中的部分产品以前我们的栏目已经为大家做过介绍，下面我们着重对其中的几款产品做一下介绍。



运动时尚包

本次整合的运动时尚包采用灰色帆布材



料制作，包体正面印有PSP字样，背面有皮带孔，顶部还有一个提手，可以方便地携带在身上。整个包体造型为长方形，带在身上很有运动男孩的感觉，共有3个口袋，最上面的口袋用拉链封口，内部有加厚棉层，没有隔档，可以放置PDA、手机等物品。中间的口袋采用粘贴棉封口，内无隔档，可以放置一些耐碰撞的小碎物，而最后面的口袋则是专门为PSP设计的，打开后上面有一个缝制的PSP专用口袋，加厚的棉布面料可以充分保护PSP不受碰撞，下面有两个网膜隔档，可以用来存放UMD光盘、PSP电池，中间的部分可以用来放置耳机、线控等一些小东西。整个包体空间很大而且设计紧凑，在保证了实用性的基础上还能很好保护PSP主机。

高透光屏幕保护膜

这款屏幕保护贴采用日本进口材料制作，有效保护PSP屏幕免受刮伤、指印及灰尘之扰。附送纳米材质屏幕清洁布与安装用刮卡，而且高透光度也让这款贴纸也让游戏效果得到了保证。

水晶保护壳



这款产品采用坚固有韧性的聚碳酸酯材料制造，兼具良好的韧性和硬度，最为独特的地方还在于安装后，这款产品并不会影响PSP的正常游戏功能，按键、滑杆、USB接口、开关、接口甚至UMD盘舱弹出口部分都被巧妙地镂空了出来，只有记忆棒和电池需要拆壳更换，当然，这两部分也是玩家最不需要拆下的部分了。下部的紧锁卡打开后翻向后侧就可以作为支架来支起PSP，以便玩家观赏电影。当然，屏幕部分材料透明度也非常好，安装上也不会影响到PSP的画面效果。

PSP备用电池

3.6V 1800mAh的备用锂电池，可以随心更换，延长你的游戏时间。经常外出的玩家这下可以不必再担心机器没电了吧。

PSP电池座充

有了备用电池，当然就需要一个额外的充电器了，为你的PSP电池提供便捷的充电方式。LED显示灯可方便指示充电状况。

UMD & 记忆棒盒

滑盖式设计，可以同时收纳1张UMD和2条记忆棒，满足您保护珍贵的UMD及记忆棒的需求。

手绳

保护主机不会掉落，同时手绳上所带的清洁头可用于清洁屏幕。

整个套装在产品分配上还是非常合理的，基本能够满足玩家对于保护、清洁、携带几方面的功能需要，但没有加入硅胶套这一常用保护产品有点可惜，不过好在有设计出色的水晶保护壳，也算弥补了这方面的不足吧。

LIKY：初购主机的玩家倒是可以考虑，不过套件毕竟不适合那些已经购买了部分周边的玩家。



软饼干：水晶保护壳手感倒是不错，只是车充产品恐怕大部分玩家都用不上吧。



VOL.2

NDS软件学院

五一长假又来了，天气不冷不热，正是出游的好机会。不过出游的同时也要安排好生活和学习，切莫让假期扰乱了正常的生物钟。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

iDeaS 新版发布



电脑用NDS模拟器iDeaS于4月下旬放出V1.0.1.4版。新版加入对麦克风的支持以及坐标测试功能，修正了EEPROM、精灵图层管理方面的错误。新版对3D游戏的支持有所增强，竟然可以运行最新发售的《最终幻想XII 亡灵之翼》、《真·三国无双DS 斗士之战》的ROM，只是画面贴图还有严重错误。

DSMasterPlus 新版公开



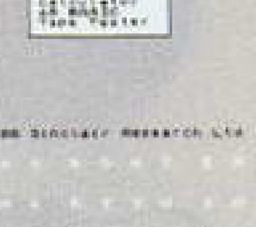
NDS上的SMS、GG模拟器DSMasterPlus于4月12日发布V1.2版。新版加入SRAM存档管理，支持长文件名，修正了即时存档管理和Z80 IRQs的错误，《Psycho Fox》、《Zaxx on 3D》等游戏能正常运行了。

NDS2xGL 新版推出



电脑用NDS模拟器NO$GBA的前端程序NDS2xGL于4月中旬发布V2.0版。新版加入配置文件、优先选择和设置菜单，提升了运行速度。NDS2xGL能够让我们更方便地使用NO$GBA。使用时，只要将NDS2xGL文件夹内的所有程序拷贝到NO$GBA模拟器中，运行NDS2xGL2.exe即可。通过NDS2xGL我们可以使用键盘的1至9数字按键直接来改变帧率，还可以将窗口改为原来的2倍大，按TAB键则可以在四个显示过滤模式中切换。

ZXDS 新版推出



NDS用ZX Spectrum模拟器于4月23日推出V0.5.0 beta 1版。新版能以高速载入TAP、TZX磁带文件，支持了Z80快照，并加入了存档功能，可以将记录保存在烧录卡上。

Savegames Converter新版发布

NDS存档转换工具Savegames Converter于4月下旬推出V1.1 alpha版。新版加入对金手指配件Gameshark和NinjaDS烧录卡的支持，增加错误提示信息，修正转换EZ IV存档出现的错误以及文档扩展的小问题。Savegames Converter采用了时下流行的BS构架，软件以网页形式展现在用户面前，转换工具则存在网页所在的服务器上。

首先，我们通过电脑上网进入http://www.shunyweb.info/index.php这个网址。在Savegame to convert选项后，点击浏览按钮，选择本地硬盘上要转换的NDS存档。在Source format一项选择原始存档的类型，在Target format选择转换后的存档类型。最后点击Convert，网页会将本地硬盘中的NDS存档上传到服务器中，并进行转换。转换完成后，会提示下载存档。Savegames Converter目前支持的烧录卡类型众多，像M3、G6、SCDSO、R4、NCard登，有多块烧录卡的朋友不必再为存档不通用发愁了。

Savegame to convert: C:\Documents and : 浏览...

Source format: M3 (.dat)

Target format: EZFlash IV (.sav)

Convert

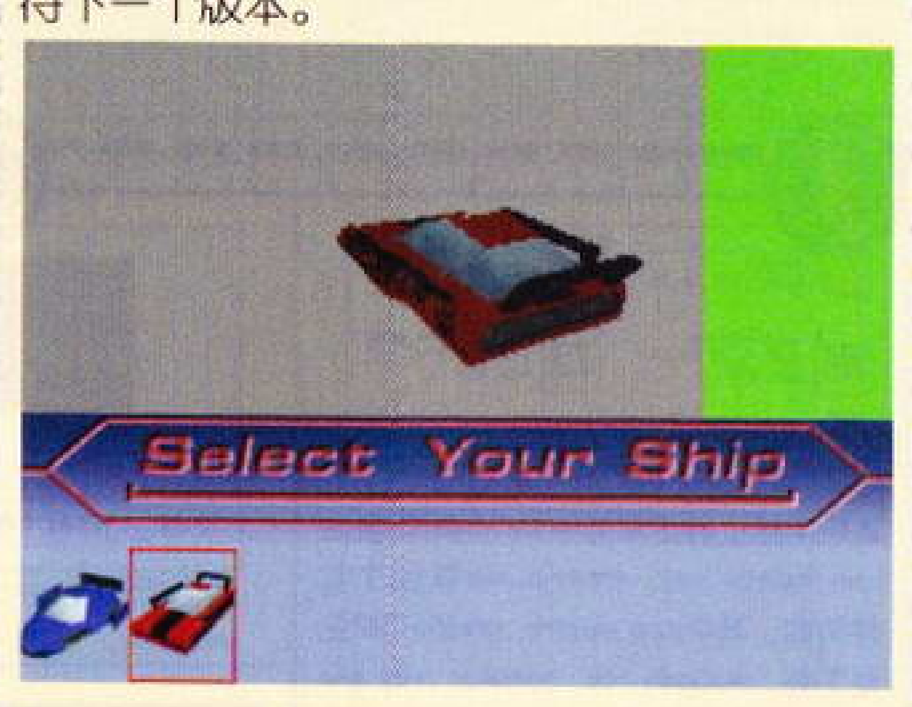
Project JDS新版发布

NDS上的日语学习软件Project JDS于4月23日推出V1.20版。新版加入帮助系统，增加开、关操作的动画显示，解决了菜单中的两个小错误，改进了随机数值。如果你正在学习日语，可以用用这款软件。



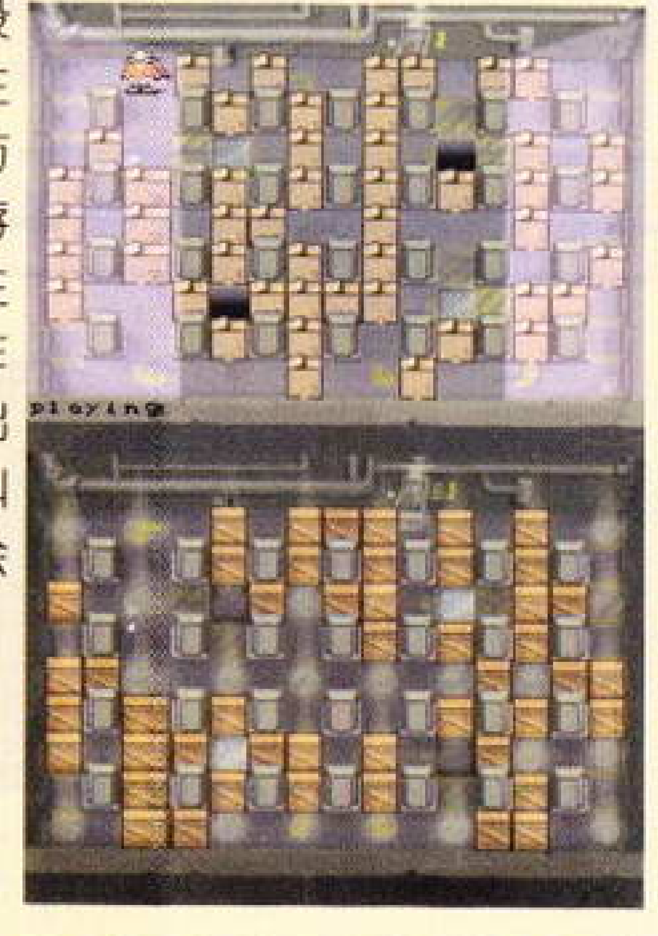
《Futuristic 3D racer》发布

NDS同人游戏开发已经迈向3D时代，《Futuristic 3D racer》就是一款NDS专用的三维赛车游戏。游戏开始，我们能够从蓝色、红色两辆车中选择一辆来驾驶，用方向键的左、右移动光标，按A键确定。游戏中用Y键加速，按SELECT键进行复位，按START键开启、关闭背景。游戏目前完成度还不高，赛道和背景都很简单，也没有声音，期待下一个版本。



《Explosive Gas》新版公开

NDS上的仿炸弹人游戏《Explosive Gas》于4月15日推出V0.6版。新版将使用Devkitpro r20进行开发，增加了音效并支持无线联机。在标题画面，WIFI Start为双人联机模式，Practice则为单人体验模式，按A键确定。游戏充分利用了NDS的双屏，主角可以通过传送装置在上、下屏场景之间进行移动，按A键放置炸弹，按SELECT键回到标题画面。按START键，主角头上会显示从NDS主机设置中读取主人姓名，方便联机游戏。如果主角被炸弹炸到，会发出凄厉的惨叫声，最后会化为灰烬。



软件学院

用 NesterDS 玩 FC 游戏吧

作为电视游戏的先驱者，任天堂在1983年出品的FC曾带给无数玩家欢乐。对于国内玩家来说，FC扮演了游戏启蒙者的角色，《魂斗罗》、《双截龙》等经典游戏留给我们无穷的回忆。Nester是电脑上最好的FC模拟器之一，Rich Whitehouse玩友将其移植到NDS上面。目前最新版是去年11月发布的V0.3。现在我们通过NesterDS这款软件，一样可以在NDS上玩FC游戏，重温经典。



1



▲在电脑上解压后的NesterDS模拟器由rom_inserter.exe、nesterds.nds等多个文件构成，其中rom_inserter.exe是ROM生成工具，nesterds.nds、nesterds.nds.gba则是模拟器主程序，readme.txt内有软件的简单介绍，source文件夹内则是程序的源代码文件，对软件开发有兴趣的朋友可以看看。

2



▲双击运行rom_inserter.exe程序。

3

▲在弹出的对话框中，点击Location of NesterDS rom下的Browse按钮①选择模拟器主程序。如果想生成NDS格式的ROM则选择nesterds.nds，想生成GBA格式的ROM则选择nesterds.nds.gba。

4

▲点击Location of NES rom下的Browse按钮②，选择FC游戏ROM文件。

5



▲点击右边的Insert按钮③，会弹出文件保存对话框。

6



▲点击Exit按钮④，退出rom_inserter.exe程序。

7



◀由于程序设计原因，NesterDS生成的NDS用ROM没有后缀名，我们需要手动添上。如果你刚才选择是nesterds.nds，则要将后缀名加上.nds，如果选择的是nesterds.nds.gba，则将后缀名加上.gba。

8



▲点击保存，出现Success对话框，点击确定按钮，ROM会存储于FC ROM所在文件夹内。

9



▲将生成的NDS用ROM拷贝到烧录卡的内存中或者烧录卡用的存储卡内。

10



▲打开NDS，执行刚才拷入的ROM。

11



▲游戏开始运行，默认是下屏显示游戏画面，上屏显示游戏运行信息和按键提示。

12



NDS按键	FC按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A	A
B	B
START	START
SELECT	SELECT

▲NDS按键和FC手柄是一一对应的关系如右表：

13

NesterDS (v0.3)
Nester written by
Darren Ranalli
DS port by Rich Whitehouse
www.telefragged.com/thefatal/

L/R adjusts height offset.
Hold X for functions:
X+B - swap screens
X+Y - toggle hw scale (ON)
X+UP - toggle sound (OFF)
X+L/R - frameskip - AUTO
X+SEL - toggle speedhack (OFF)
X+START - reset

◀同时，模拟器还设计了一些快捷键，让我们可以方便地对游戏进行一些调整。

按键	英文菜单	中文菜单
X+B	Swap Screens	显示屏切换
功能：将游戏画面从下屏显 示换到上屏显示或者从上屏显示换到下屏显示。		

按键	英文菜单	中文菜单
X+Y	Toogle HW Scale	画面显示尺寸
功能：由于NDS屏幕的分辨率小于FC游戏的分辨率，所以如果想全屏显示FC游戏，必须对游戏画面进行一定的压缩。选择on会以全屏显示画面，选择off则不将画面压缩，只显示画面一部分，但不完整。		

按键	英文菜单	中文菜单
X+↑	Toggle Sound	声音开关
功能：选择on为开启游戏背景音乐，选择off为关闭音乐，关闭后能加快游戏速度。		

按键	英文菜单	中文菜单
X+L、R	Frameskip	帧率调节
功能：选择auto为自动调节帧率，还可以将帧率设置为0至10之间的不同数值，数值越高游戏速度越快，但画面会出现不连贯现象。		

按键	英文菜单	中文菜单
X+SELCET	Toggle Speedhack	速度调节
功能：选择on能加快游戏运行速度。		

按键	英文菜单	中文菜单
X+START	Reset	重启游戏
功能：游戏重新启动回到标题画面。		

按键	英文菜单	中文菜单
L、R	Move Screen	调节屏幕位置
功能：选为off时，按L将屏幕位置上移，按R将屏幕位置下移。		

NesterDS对部分FC游戏的支持度不错，游戏画面贴图没有错误，运行流畅，声音正常。但NesterDS目前还有一些遗憾，比如不支持游戏合集，每次只能玩一个游戏，还有不能支持256K以上容量的ROM。希望在今年作者能够推出更新版本，带给我们更多惊喜。

期待已久的大作《最终幻想XII 亡灵之翼》和《逆转裁判4》终于发售了，的确是五一长假最好的休闲佳品。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/63/nds63.zip，还要感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



文 小超
编 米格

DSLink刚刚推出金手指功能，M3DSS、R4就紧随其后，速度之快令人咋舌。SCDSO近期也预备推出金手指功能，看来厂商之间的竞争远远比我们想象的要激烈。金手指也将成为未来NDS烧录卡的标配功能之一。下面一起看看近期的烧录卡新闻。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZ三合一扩展卡新动态

EZ三合一扩展卡上市以来，以新颖的功能获得用户的欢迎。但扩展卡只有黑色一种颜色未免显得单调，EZ小组考虑到玩家个性化的需求，于4月25日宣布推出白色的三合一扩展卡，让用户多一种选择。针对于仍使用NDS的用户，EZ小组还会推出GBA卡带大小的三合一扩展卡。



EZ三合一扩展卡最大的遗憾是只对应EZ自己的烧录卡。但现在伴随着全新第三方软件的放出，EZ三合一扩展卡已经全面兼容主流Slot1烧录卡，不仅可以用在EZFlash V上，还可以用于R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card、DS Fire Linker、AK＋等各种烧录卡上面，实现GBA游戏、网页浏览、游戏震动三大功能。第三方软件的放出大大拓展了EZ三合一扩展卡的潜在用户群。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3、G6新内核发布



GBAlpha于4月17日发布M3用电脑端烧录软件Game Manager V32b版，对应C32内核。新版解决了《家庭教师 Hitman RWBORN! DS 死气MAX! 彭哥嘉年华》只能使用安全模式运行以及韩版《马里奥赛车DS》、《口袋妖怪 冲刺》无法运行的问题，现在这些游戏均能使用快速载入模式正常游戏。新版还更新了一指通智能库，1006号之前所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。另外，厂商同步发布了对应G6烧录卡的U-DISK Manager V4.7b版，更新内容同M3 Game Manager V32b版。

M3DSS新内核推出

GBAlpha于4月17日发布M3DSS(M3 DS Simply)用C06内核。新内核加入非常实用的金手指功能，修正了《托福测试 DS练习》存档错误、《家庭教师 Hitman RWBORN! DS 死气



MAX！彭哥嘉年华》和《真·三国无双 斗士之战》运行偶尔花屏的现象。

新版最大的亮点是加入了金手指功能。金手指数据库放在TF卡的_system_目录下，用户可以根据需要保留或者删除。官方还提供了金手指编辑器，用户能够自己制作数据库，支持从XML文件中导入数据。金手指数据库分为官方数据库cheat.dat和用户数据库usrcheat.dat两个相对独立部分，能够分别升级。另外，新内核支持自动运行根目录下的default.nds文件，如果不需要自动运行可以按X键将文件删除，按住B键开机则可以跳过default.nds文件直接进入主菜单。

G6DSR火热出炉

广大玩家期盼的GBAlpha新产品G6DSR（G6DS Real）终于在4月中旬揭开神秘面纱，GBAlpha网站上公布了关于G6DSR的详细信息。G6DSR首次推出的版本存储容量高达16Gb，相当于电脑的2GB，完全能够满足广大玩家对游戏的需求。另外，G6DSR是真正支持Clean ROM的产品，而且不需要手动选择和调整速度、存档规格等参数，支持金手指、TouchPod PDA系统，可以通过影音魔力盒下载观赏电影。G 6DSR的主界面中，能够将Clean ROM名称自动翻译成中文，这也是目前惟一一款支持该功能的烧录卡。G6DSR可以更换外壳，采用了独特的卡扣设计，只要将卡扣掰开就能够轻松更换外壳。G6DSR的包装内附带了读写器，将G6DSR插入读写器，再将读写器插入电脑USB接口即能够拷贝游戏。读写器支持USB2.0规格，拷贝速度非常快。G6DSR将于近期上市，凭借着强大的功能相信会在市场中占有一席之地。

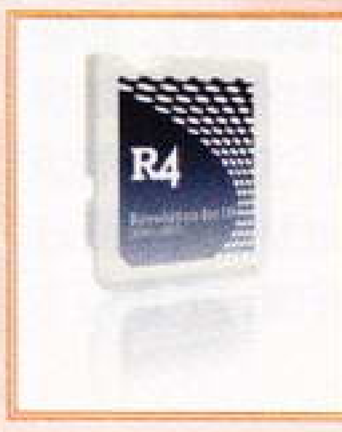


R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS新内核发布

R4小组在4月14日推出了R4DS烧录卡用V1.08内核改进版，同样是加入了金手指功能，升级内容同M3DSS。4月16日，R4小组推出金手指数据库V1.01版，将R4DS的金手指数量增加到391个。金手指库的升级方法很简单，只要将新cheat.dat 文件拷到TF卡_system_ 目录，覆盖原来的数据库就可以。



NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard发布新内核

DSGBA在4月中旬推出了Ncard用的V1.23O版等内核。新内核允许所有存档都保存到同一个目录下，只要将global.ini文件中的SAVEPATH=后面路径改为相应的目录即可；加入多存档系统，同一游戏可以保存多个存档，按 START键进行调用，通过修改FORCEBACKUP参数选择开机强制备份或不强制备份；能够自定义背景文件，相应图片保存在dsystem/skin目录内；增加Passme功能，系统菜单中同时按住L、R、A、B能够引导Slot2槽的烧录卡；加入2D显示模式，可以将3D图标改为2D图标；加入格式化时自动创建dsystem系统文件的功能；加入boot loader，插入读卡器的时候可以选择启动方式；支持简体中文、繁体中文、英文、日文多种语言内核。



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格
VOL.2

最近SONY再次调低了记忆棒的售价，1G原装记忆棒只要200元左右就能买到。想当初，笔者可是耗费了1000大元而且还是托朋友才好不容易才搞到一条。不过原装棒与组装棒在价格上仍有不小差距，看来还有降价空间。下面首先看看最近的软件新闻。

游戏破解

PSP游戏破解继续

最近PSP游戏破解进入了冬眠时期，被DUMP出来的ISO非常少，当然这也和最近游戏发售真空期有关系。被成功DUMP出来的游戏包括《最终幻想》、《とびだせ！トラぶる花札道中记EX》、《嘻哈飙车族》。后两个属于小品级的游戏，而《最终幻想》则是FC版《最终幻想》的重制版。这次的重制版不仅仅是简单的移植，而是对原游戏画面进行了大幅度提升，漂亮了很多哦，FF迷们不应该错过。

新版OE系统推出

SONY推出3.30固件后，Dark Alex一直没有动静，很多人猜测新固件的破解可能遇到了问题。不过还好，最终Dark Alex没有让大家失望，于4月16日推出3.30OE-A固件系统。3.03OE-A将固件从3.10升级到3.30，修正了从待机状态恢复系统不稳定的问题，加入防护错误防止载入更高版本的固件。4月下旬，Dark Alex接着又推出了3.30 OE-A'和3.40OE-A。3.30 OE-A'修复了写入随机数据到内存时可能发生的崩溃错误以及无法正常自动启动的问题。3.40OE-A则是支持了SONY刚刚发布的3.40版新固件，让用户以最快的速度体验到3.40的新功能。

模拟器

fMSX PSP新版发布

PSP用老式计算机MSX模拟器fMSX PSP于4月23日、24日推出V3.1.1、V3.1.2两个新版。新版支持了两块卡槽和两套软驱，屏幕上能显示虚拟键盘，加入了帧率限制功能，能够以三种尺寸显示游戏画面，改变了界面，可以识别ZIP压缩文件，系统菜



单中能选择卡带类型。fMSX PSP基于电脑上最好的MSX模拟器fMSX 制作，模拟效果十分不错。

PSP7800 新版公开

PSP用Atari 7800电视游戏机模拟器PSP7800于4月23日推出V1.0.6版。新版提升了游戏运行速度，加入速度限制，采用新的背景图片，改变了声音处理方式，增加显示帧率的功能，修正文件请求方面的错误。新版的PSP7800已经比较完美，有喜欢怀旧的朋友可以尝试一下。



在PSP上玩DOS游戏

上世纪90年代，随着电脑的普及，运行于DOS系统的电脑游戏也逐渐流行开来。相信很多朋友还记得《仙剑奇侠传》、《大富翁》等经典的DOS游戏吧。DOSbox是一款DOS环境模拟工具，现在有网友将其移植到了PSP上，通过它我们可以在PSP上运行DOS电脑游戏。使用前，我们要先取得游戏的原始运行文件，然后将其放入PSP的记忆棒中。运行游戏有两种方法，我们可以进入DOSbox后，通过输入命令来运行游戏，但这样做非常麻烦。最简单的方法是修改模拟器根目录下的dosbox.conf，使用自动运行命令。用记事本打开dosbox.conf，假设将DOS游戏文件放入了PSP记忆棒的DOS01文件夹内，则在dosbox.conf内最后一行加入：




```
[autoexec]
# Lines in this section will be run at startup.
mount c ms0:/dos01
SYSOPT clock 333
c:
PLAY.BAT
```

注意mount c ms0:/后的路径，然后保存dosbox.conf文件，经过这样的设置，启动DOSbox后就能直接进入游戏了。在游戏中，我们用PSP的滑杆充当电脑鼠标来移动光标，L、R则相当于鼠标的左键和右键，START相当于确定键。DOSbox目前的最新版本是V10.04.2007，支持的游戏已经不少，像《三国英杰传》、《金庸群侠传》、《仙剑奇侠传》等都能够运行。运行时以全屏拉伸显示画面，虽然有些模糊，但贴图基本没有错误。只是速度有些慢，声音也时断时续。DOSbox的出现，让PSP向全能模拟器又迈进了一步。

自制软件

CWCheat 新版推出

PSP用金手指插件CWCheat于4月17日、18日发布V0.1.7 Rev. A、V0.1.7 Rev. B版。新版支持了3.30OE-A自制系统，更改了打开菜单时的等待时间，修正了设置菜单中的说明，修复了代码搜索和数据库载入方面的小错误。

同人游戏

《PSPokemon》新版放出

上辑我们介绍过的PSP上的仿《口袋妖怪》游戏《PSPokemon》，相信引起了很多玩家的兴趣。现在，这款同人游戏又推出了Beta版。加入了读取画面和菜单，并有了简单的战斗模块，用户可以在游戏开始选择六只不同

的怪兽。期待作者的下个一个更新版本。



《Boxy II》新版公开

PSP上的方块游戏《Boxy II》于4月20日推出V0.7版。新版加入了音效开关、游戏退出等新选项，改变了游戏结束和暂停画面，时间显示正常了，修复了游戏删除时选择停止的错误。

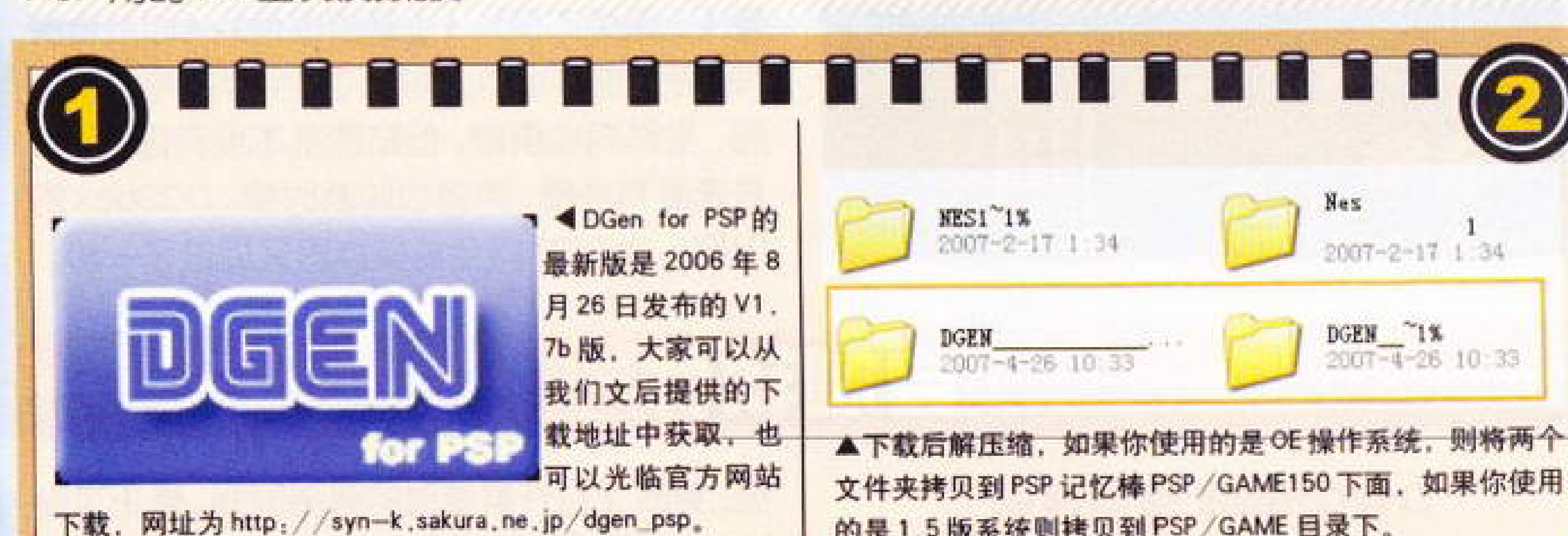


软件学院

在PSP上玩MD游戏——DGen for PSP教程

任天堂推出的FC游戏主机轻而易举地打败了世嘉的SMS等8位元家用主机。为了在竞争中占据优势，世嘉于1988年推出了名为MegaDrive（MD）的主机，采用16位元的CPU，在音效和画面上比FC要强很多。可惜，在随后同SFC战斗的过程中，MD依旧落下了失败的下场。但MD也将世嘉公司引入了一个全新的辉煌时期，MD上出品了诸如《战斧》、《格斗三人组》、《光明力量》、《恐龙兄弟》等大量优秀游戏，为玩家留下了众多美好回忆。本次我们介绍的DGen for PSP就是一款PSP用的MD主机模拟器。





①◀DGen for PSP的最新版是2006年8月26日发布的V1.7b版，大家可以从我们文后提供的下载地址中获取，也可以光临官方网站下载，网址为http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp。

②▲下载后解压缩，如果你使用的是OE操作系统，则将两个文件夹拷贝到PSP记忆棒PSP/GAME150下面，如果你使用的是1.5版系统则拷贝到PSP/GAME目录下。



③◀MD游戏ROM可以拷贝到记忆棒的任意位置，MD ROM后缀名一般为.smd，DGen for PSP能够识别ZIP压缩格式的ROM。

④◀在PSP上运行DGen for PSP，首先进入ROM读取界面。

5



▲将光标移到选中的游戏上面，按○键运行游戏。

PSP 按键	功能
↑	光标向上移动
↓	光标向下移动
←	回到上层目录；改变当前选项项目
→	进入下层目录；改变当前选项项目
○	确定
×	回到游戏
L	向左移动大类；游戏中为调出系统菜单
R	向右移动大类

6

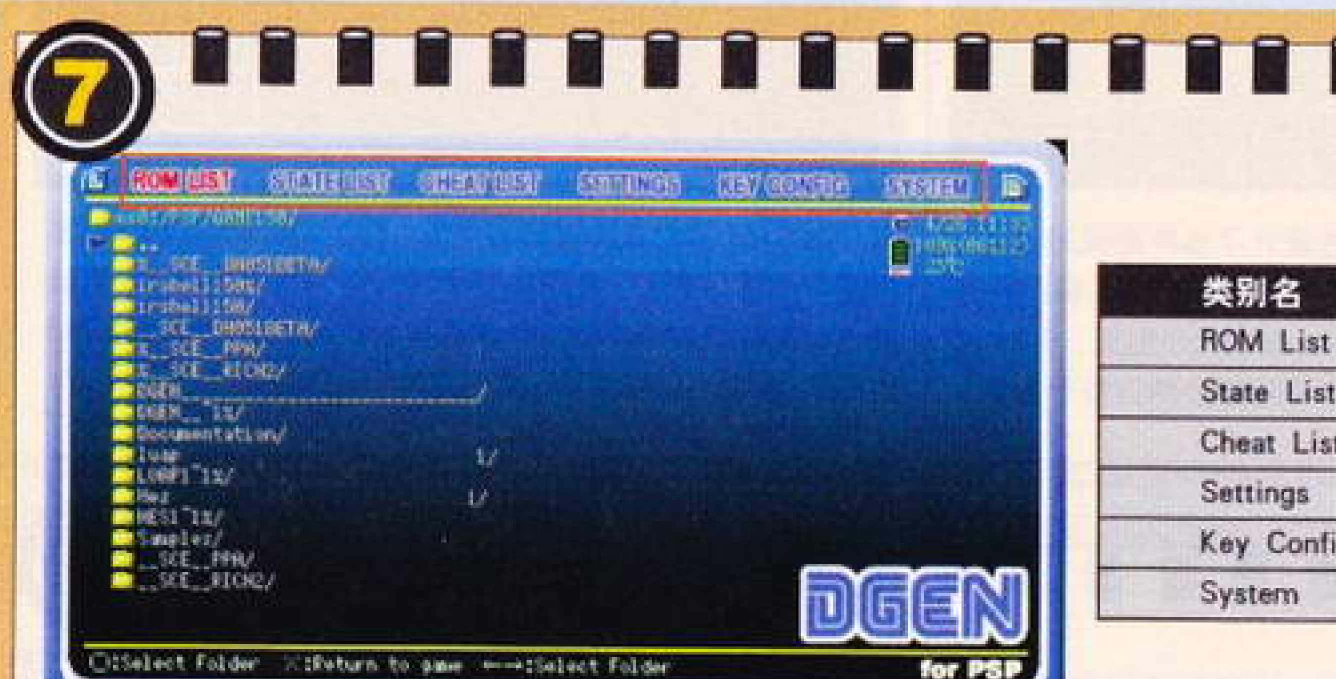


▲游戏运行中，按键设置如下：

PSP 按键	MD 手柄
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
○	C
×	B
△	连打 B

PSP 按键	MD 手柄
□	A
R＋○	Z
R＋×	连打 Y
R＋△	Y
R＋□	X
SELECT	MODE
START	START

7

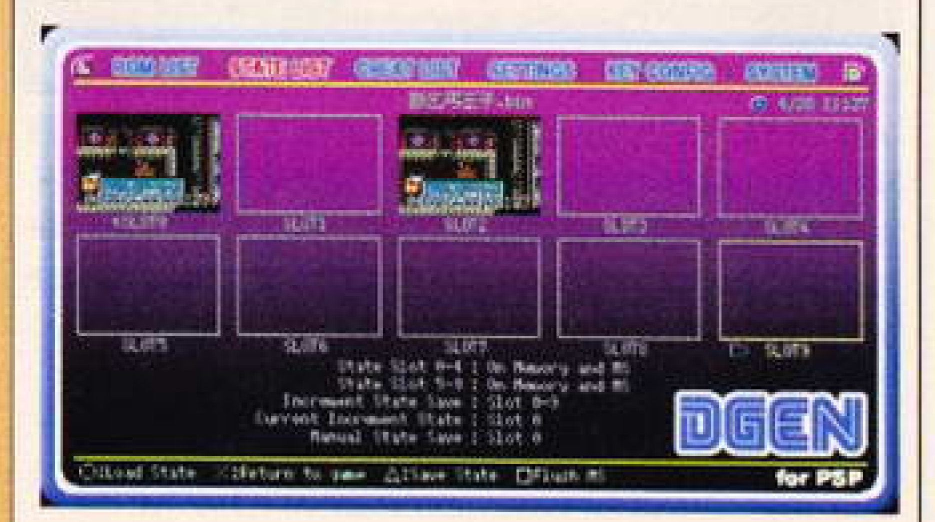


▲游戏中按 L 键进入系统菜单，每按一次 L 或 R 键切换一个大类。

8

类别名	说明
ROM List	游戏列表
State List	即时存档
Cheat List	金手指列表
Settings	模拟器设置
Key Config	按键设置
System	系统设置





▲DGen for PSP 支持即时存档，游戏中按 L 键进入系统菜单，按 R 键切换到 State List。软件为每个游戏提供 10 个存储位置，移动到相应存储位置后，按△键保存存档，按○读取存档。

9



▲ DGen for PSP 拥有金手指功能，遇到比较难的游戏，可以通过金手指让游戏变简单。游戏中切换到 Cheat List，按○或△进入金手指输入界面，用方向键的上、下调节数值，方向键的左、右移动位数，按○键保存。

10

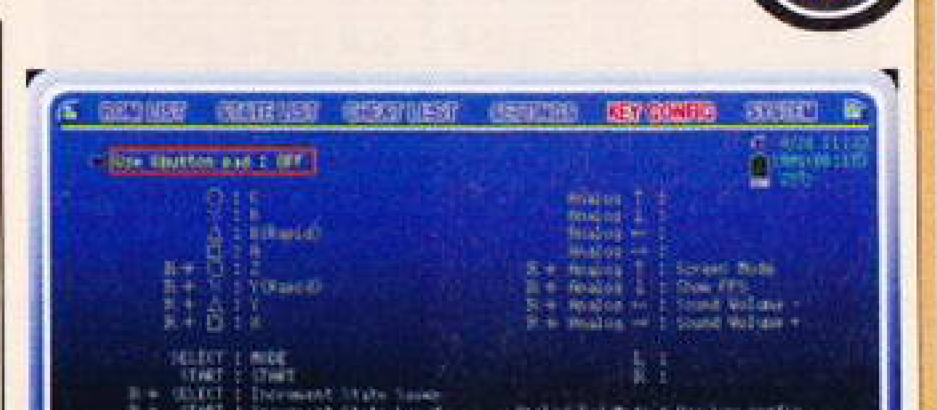
▲Settings中允许我们对模拟器的各项细节进行设置，用方向键的上、下移动光标，按方向键的左、右切换项目。

英文	中文	说明
PSP CPU Freq	CPU频率调节	建议调节为333Mhz，否则游戏运行会发生拖慢现象
Auto SRAM Save	自动保存电池记忆	选择On后，会将游戏电池记忆文件自动保存到记忆棒中
Max FPS	设置最大FPS	可以设置游戏运行的最大FPS，防止运行过快
Show FPS	显示FPS	选择On开启后，游戏画面会显示当前运行FPS
Sound Mode	声音采样率	建议选为22050Khz



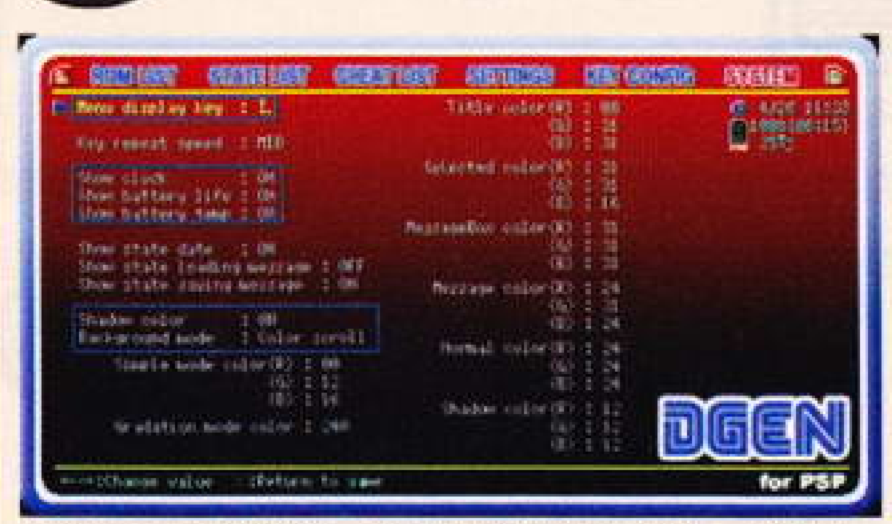
▲DGen for PSP针对PSP屏幕特性设计了多种画面尺寸，我们可以通过Settings中的Screen Mode调节，一共有四种画面尺寸可选。其中Normal是按原始比例显示画面，4：3是按正常比例放大显示画面，Full是将画面拉伸到整个屏幕。





▲DGen for PSP支持按键自定义，Key Config内可以根据玩家习惯设置按键。将光标移动到具体的选项上，按方向键的左、右改变键位，按△键恢复默认设定。Use 6button Pad为是否使用六键模式，开启后支持MD六键手柄。

13



▲System是系统设置，可以对模拟器界面进行一些设定。

英文	中文
Menu Display Key	系统菜单调出，默认为L键
Show Clock	是否显示时间
Show Battery Life	是否显示电池电量和剩余使用时间
Show Battery Temp	是显示电池温度
Shadow Color	是否显示字体阴影效果
Background mode	调节系统菜单背景色彩

14



▲DGen for PSP的模拟效果十分好，能够完美运行大部分的MD游戏，贴图没有错误，声音正常，速度也没有问题。很多中文游戏和汉化游戏也都能运行运行。再加上DGen for PSP详细的设置选项，能够满足玩家的不同需求。DGen for PSP将PSP变为一台掌上MD游戏机。

随着3.40OE-A系统的推出，相信很多玩家也都跟着升级了吧。而Dark Alex的下个目标是？估计应该是PSP 3.10以上版本的降级问题了吧。最后给出本辑软件的下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/63/psp63.zip。

文 赝作师 编 雷伊 美编 咕噜



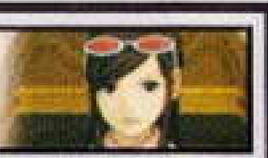
NDS
逆转裁判4
逆转裁判4
◆Capcom◆AVG◆2007年4月12日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边

《逆转裁判4》法庭实录（上）

时隔3年有余，"《逆转裁判》系列"的正统续作《逆转裁判4》终于与苦等多时的粉丝们见面了。预约数40万、首周销量25万、发售两周出货达50万……这些令其他文字AVG作品只能望其项背的傲人成绩仿佛一枚枚勋章，将这款万人瞩目的法庭战斗AVG最新作装点得无比耀眼。在"成步堂篇"三部曲的故事结束七年后，全新的主人公、全新的故事又一次将法庭上的唇枪舌战推向了新的高潮。各位法庭的忠实观众们，你们准备好了吗？新的审判已经开始了。



系统介绍



本作的整体系统和系列之前的作品相比并没有太大出入。游戏一共由四个章节组成，每个章节又分为"侦探部分"（第1话除外）和"法庭部分"两大版块。游戏在操作上基本沿袭了NDS版《新生的逆转》和《逆转裁判2》的方式，除了普通的按键操作外还对应触控笔全程操作。

侦探部分

侦探部分主要包括四项指令，分别为"调查"（调らべる）、"移动"（移动する）、"对话"（话す）和"出示证物"（つきつける），主要用来收集案件相关的线索。这四项指令被直观地表示在下屏上，玩家可以很方便地进行选择。和NDS版的其他《逆转》作品一样，本作在调查时可以直接用触控笔点击可疑地点。此外，本文后面的"法庭实录"部分中提到的"对话"全部是指和特定角色对话完全部内容。



科学搜查

从《新生的逆转》开始出现的设定，本作中除了指纹检测外，还包含了脚印检测。主要操作方法很简单，第一次出现的时候都会有简单教程，在此不再赘述。

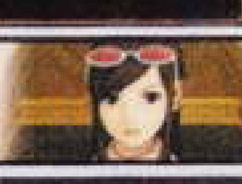


法庭部分

法庭部分是为委托人辩护、并找出真凶的部分，也是系列的精华所在。法庭部分的指令主要分为两项，分别为"寻问"（ゆさぶる）和"出示证物"（つきつける）。两个指令除了可以点击屏幕调出来外，按L（寻问）和R（出示证物）键也可以达到相同的效果。当然，玩家也可以先按住Y键然后对着麦克风来喊出"待った！"等反对意见，说不定这样玩起来会更有投入感呢。



看破



"看破"（みぬく）系统是本作中新增的系统。当证人说谎时，他们由于心虚难免会做出些小动作。当下屏中的手镯图标变亮时，点击手镯或者按X键就可以进入看破画面。玩家可以操纵画面中的圆圈来查看证人的各个小动作，如果发现可疑动作就可点击手镯或按X键揭露证人的谎言。



法庭记录



游戏中按下R键可以打开法庭记录，玩家能够在这里查看到已经获得的证物。在法庭记录画面中再按一次R键可以查看人物档案。查看法庭记录时点击屏幕上的“详细”可以对证物进行全方位调查。全方位调查证物同样是从《新生的逆转》开始出现的设定。玩家可以用触控笔来操作证物，对证物进行缩放查看，从全方位来调查证物的细节。说不定有的线索就隐藏在你看不见的那一面，多用触控笔切换方位也许就会峰回路转哦。



法庭实录

第1话 逆转王牌 （逆转の切札）

我叫王泥喜法介，一名22岁的新人律师。我接手的第一桩案子就非常棘手，因为我的委托人，竟然是曾经鼎鼎大名的律师成步堂龙一先生。他明明是牙琉老师的朋友，却把辩护权交给了我这个新人……虽然有些受宠若惊，但心里更多的还是紧张。审理就要开始了，但愿我能够正常发挥吧……



法庭部分・前篇

人物档案





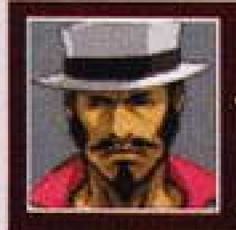
逆居雅香（21岁）

“波鲁哈奇”的服务生，真面目是被害者为了打倒成步堂特意聘请的专业老千。



亚内武文(61岁)

本案的检察官，是一位资深检察官，可惜没有什么实绩。

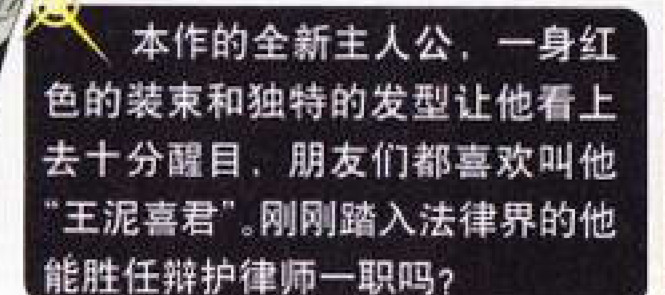


浦伏影郎（年龄不详）

本案的被害者，似乎是刚刚回到日本的旅行者。

王泥喜 法介

22岁



本作的全新主人公，一身红色的装束和独特的发型让他看上去十分醒目，朋友们都喜欢叫他“王泥喜君”。刚刚踏入法律界的他能胜任辩护律师一职吗？



证物档案

律师证（弁护士バッジ）：仰慕已久的律师证，带在身上就会觉得紧张。

现场照片・1：现场为“波鲁哈奇”地下2层。



雅香的照片：案发当晚在“波鲁哈奇”被拍摄下的被告人和浦伏。



筹码的照片：案发瞬间，被告人和被害者桌上的筹码情况。



现场照片·2：为了调查需要摘下被害者的帽子后所拍摄的被害者头部照片。



浦伏影郎的解剖记录：死亡推定时间为4月17日凌晨2点，额头遭到一击从而致死。

凶器的瓶子（凶器のボトル）：葡萄汁瓶，上面沾着被告人成步堂龙一的指纹。

成步堂的手机：被告人自己的手机，在“波鲁哈奇”店内的一楼通报了警方。

被害者的牌（被害者の手札）：被害者浦伏影郎留在案发现场的卡牌，牌面是三拖二。

4月20日 上午9点37分
地方裁判所 被告人第3休息室

■本案是王泥喜第一次登台，被告是王泥喜的老师——牙琉雾人的老朋友、同时也是系列前几作的主人公成步堂龙一。据称是成步堂指名道姓要求委托王泥喜的。

同日 上午10点 地方裁判所 第2法庭

■审理开始，裁判长依然是系列的老面孔，而作为对手登场的检察官也是系列前几作中第1话必定会出场的“新人杀手”亚内武文。

■案发地点为一家名叫波鲁哈奇（ボルハチ）的俄罗斯餐厅，被害者疑为被成步堂用葡萄汁瓶殴打一击毙命。葡萄汁为成步堂热衷的饮料，平时经常喝。

■被害者浦伏影郎为店里的顾客，从护照来看是一位旅行者，旅居海外数年，最近才回到日本。从目前来看，案发当晚在“波鲁哈奇”的相遇是被害者与被告人的首次碰头。

■案发现场为餐厅地下2层，案发时成步堂和浦伏影郎正在玩梭哈（ポーカー），据牙琉表示，他们所使用的牌背面是蓝色的。

证词：关于“胜负”　证人：成步堂龙一

1. 我虽然是钢琴师，但基本不怎么会弹钢琴。

2. 与好奇心旺盛的客人们作为对手是我的工作。当然，指的是“梭哈”。

3. 现场的那件屋子是店里的特色，在那里“决一胜负”是一大卖点。

4. 规则也是非常正式的，是用两组卡牌来玩的游戏。

5. 当然，那只是纯粹的游戏，客人也会得到满足的。

追加证词：对于本事件，我保持沉默。反正我是没有碰过凶器。

攻略要点

1. 寻问每一句证词，可以得到如下情报：成步堂七年来一直在餐厅地下陪客人玩牌，并且七年来从未输过；为了防止出老千，打牌时使用的两组卡牌背面分别为蓝色和红色；“波鲁哈奇”曾经是街道上著名的地下黑店，在那里经常会进行一些见不得光的地下



交易。为了方便通风报信，案发现场的房间左侧设有小窗口。除此之外据说房间中还有其他机关，常客的话应该都知道。

2.前5句证词全部寻问完毕后，追加新的证词。对该证词出示证物“凶器的瓶子”。（原因：成步堂表示自己没碰过凶器，但瓶子上却沾有他的指纹，并且还是倒手的，成步堂手握着瓶子砸死被害者的可能性较大。）

3.案发当晚，是成步堂亲自用手机联系了警方，报告了命案的发生。案发现场由于位于地下，没有手机信号，因此成步堂是通过楼梯走上一楼才打的电话。（获得新证物“成步堂的手机”）案发当时除了被告人和被害者之外，还有另外一名叫做逆居雅香的目击者在现场，她是餐厅的服务生。逆居雅香提交自己案发当日拍摄的照片，得到证物“雅香的照片”。



证词：案发当晚的状况 证人：逆居雅香

1.那天晚上，我受客人所托负责发牌。

2.那晚好冷……两人没脱帽子就开始玩了。

3.被害者一直握着脖子上的挂坠，赢得了胜利。

4.在决出最终胜负的瞬间，可怕的事情发生了。

5.那个人向被害者冲了过去，勒紧了他的脖子！

5.（修改后）被告人在勒了被害者的脖子后，又用瓶子砸了他。

攻略要点

1.获得证物“筹码的照片”（チップの写真），照片左下的是成步堂的筹码，右上的为浦伏影郎的筹码。



2.对第5句证词出示证物“浦伏影郎的解剖记录”。（原因：被害者是被砸中脑门而亡的，并非绞死。）获得证物“现场照片·2”，证人修改第5句证词。对第3句证词出示证物“现场照片·2”。（原因：照片上的被害者并没有带挂坠。）据牙琉表示，挂坠有可能是被人为取下了，而成步堂的脖子上，正好挂着同样的挂坠，挂坠中的据说是成步堂女儿的相片。



成步堂美贯

15岁

《逆转裁判4》的女主角，以成为大魔术师为目标的女孩，据说是成步堂龙一的女儿，拿手表演是自如操纵人偶“帽子君”。



证词：真剑胜负　证人：逆居雅香

1. 双方都是持有3500点筹码开始玩牌的。

2. 筹码是店里准备的，分为大小不同的两种。

2.（修改后）筹码分为100点和1000点两种。

3. 赢得牌局的……不错，是被害者。

4. 被告人在最后的胜负上做了手脚，但最后还是输了。

5. 在败北的瞬间，被告人握住了身边的瓶子……

攻略要点

1. 寻问第2句证词，并深入寻问直到追加新的证词。得知筹码分为1000点和100点两种。

2. 对第3句证词出示证物“筹码的照片”后选择“两方とも正しい”。（原因：如果大的筹码代表1000点，小的代表100点的话，那么桌子上的筹码总点数为10600点，并不等于全部的7000点。因此真相刚好相反，小的筹码其实代表1000点，大的代表100点。赢的人其实是成步堂。）

证词：最后的胜负　证人：逆居雅香

1. 最后的胜负……两人都达成了“三拖二”（フルハウス）。

2. 牌从A到K，每种牌都只有4枚。

3. 所以看两人的牌，就明显看得出有人出老千了。

3.（修改后）浦伏先生有3张A，被告人有两张A……他使用了第5张A。

4. 那个瞬间，两人起了口角。出千暴露的被告人……

5. 拿起了手边的瓶子，把浦伏先生……

攻略要点

1. 寻问第3句证词，得知被告人手头有第5张A，证词修改。据证人表示，浦伏影郎的牌是3张A拖两张K，成步堂的是3张7拖两张A。

2. 对修改后的第3句证词出示证物“筹码的照片”，指向被害人侧中间的那张K。

（原因：被害人桌上的牌是3张K拖两张A，而成步堂侧也只有两张A，所以桌子上并没有第5张A出现。）为了深入调查，牙琉要求法庭提交当时双方桌面上的牌。



3. 选择“被害者的牌”（被害者のカード），得到证物“被害者的牌”（被害者の手札）。调查扑克牌的背面，发现其中有张牌背面是蓝色的，和其他红色牌不同。此时证人不小心透露了她当时在成步堂的牌上动了手脚，而不是被害人的牌上。逆居雅香其实是一个专业老千，是浦伏影郎和她串通好对成步堂的牌做手脚的。



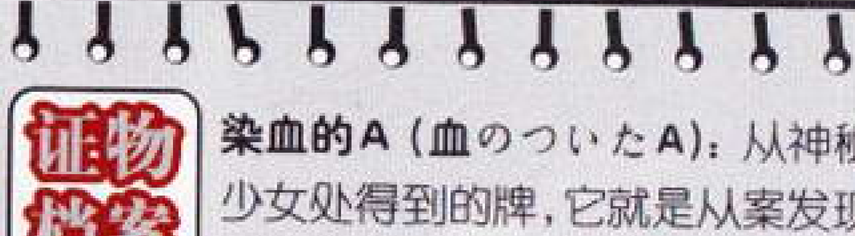
4. 成步堂表示，案发当晚两人是交替使用两副牌的，为的就是防止有人出千。最后一盘牌局使用的是红色的牌，但王泥喜等人还依稀记得之前似乎有人提过使用的是蓝色的牌。当成步堂问到卡牌是在何时被调包的时候，选择“案发以后”（事件の

起こった后）；问及是谁调包时，选择“除了被害人和逆居雅香以外的其他人”（それ以外）。在案发当日，现场还有其他人存在！正是该人在浦伏影郎的牌上动了手脚。不过该人犯了两个错误：第一，他不知道使用的牌有两种；第二是牌上的数字，因为被害者桌上的第5张A消失了，被换作了K。

同日 上午11点52分
地方裁判所 被告人第3休息室

■成步堂将坠子中的照片给王泥喜过目，并再次表示照片中的人是他的女儿。

■成步堂表示，目前他还未将案件的真相告诉任何人，但一切即将在稍候的审理中真相大白，而这需要王泥喜的协助。



染血的A（血のついたA）：从神秘少女处得到的牌，它就是从案发现场消失的“第5张A”吗？

法庭部分·后篇

同日 中午12点14分 地方裁判所 第2法庭

■逆居雅香脱去温顺的外衣，将专业老千的真面目暴露在众目睽睽之下，人称“老千逆居”（イカサマサカイ）。



■逆居雅香是浦伏影郎在案发前几日作为服务生被送到“波鲁哈奇”的，两人事先就早已串通好，他们的目的只有一个，摧毁成步堂龙一七年来的不败传说。而“老千”手段也很简单，就是事先在成步堂的口袋里放一张牌，当桌面上出现第5张A时再借机调查他的口袋嫁祸他出千。

证词：“陷阱”的去向 证人：逆居雅香

1.那天晚上……我的确将牌放在了他的口袋里。

2.最后的胜负……就像事先预想的一样，成步堂输了。然后，我们对其进行了搜身。

3.但是……牌却不见了！我们的作战失败了。

4.那个瞬间，成步堂兄开始举瓶砸人！

5.砸浦伏的人不是我！是被告人！

5.（修改后）砸人的是他！直到警察到来之前，我一直都盯着呢！



传说中法律界最酷的辩护律师，牙琉法律事务所的所长。拥有着完美的逻辑推理能力和老道的经验，为委托人提供着最为完美的辩护。对王泥喜来说，他是一位值得信赖的恩师，经常为王泥喜提供冷静而又正确的建议。

攻略要点

1. 寻问前4句证词，可以得到如下情报：逆居雅香放入成步堂口袋的是一张红桃5，是在牌局前的晚餐时偷偷放入的。但是在后来搜成步堂身时，却发现牌不见了。



2. 寻问第4句证词时选择“深入寻问”，这样就可以进入“看破模式”（みぬく），本次类似于教学模式，只要根据提示点击手镯或按下X键即可。接下来出示证物“凶器的瓶子”，第5句证词会得到修改。（原因：逆居雅香在提到“用瓶子砸人时”会由于紧张做些小动作，真相可能并非如其所说。）

3. 对修改后的第5句证词出示证物“成步堂的手机”。（原因：是成步堂自己报的警，但逆居雅香显然不知道这件事，与所谓的“一直都盯着”矛盾。）逆居雅香说出了案发当晚的事实：浦伏影郎在对成步堂搜身时没有发现那张牌，出千失败后他迁怒于逆居雅香，举起瓶子砸了她。逆居雅香因此晕倒，当其再次醒来时，却发现浦伏影郎已经死去。

4. 指出案发当时在现场的“另外一个人”，也就是将当时所用的牌误认为是蓝色的人，正确答案是“牙琉雾人”。（原因：他在刚开庭时提到过使用的牌是蓝色的。）之后选择让成步堂做证词（証言してもらう）。

证词：案发当晚的“晚餐”　证人：成步堂龙一

1. 那晚，牙琉和我一起吃晚饭了。座位和这张照片上的完全相同。（注：“照片”即“雅香的照片”）

2. 他回去大约5分钟后，浦伏影郎出现了。

3. 然后，那个“陷阱”失败了，浦伏开始殴打那个女子。

3.（修改后）我发现了游戏中的“陷阱”，于是把那张牌丢在了凶器的瓶子里。

4. 她晕倒后，浦伏也惊慌起来了。我把他留在现场，自己去叫警察了。

5. 回到房间，却发现他死了。一条血迹顺着脑门流了下来。

6. 于是，我又打了一次电话。这次是打给牙琉律师的。

マサカ
きゃあああああああッ！

牙琉响也

24岁

王泥喜的恩师牙琉雾人的弟弟，24岁的天才检察官。除了在法庭上相当活跃外，他还是超人气摇滚乐队“牙琉 Wave”的主唱。由于拥有着天才检察官和超级明星的双重身分，因此他平时的生活非常繁忙。



攻略要点

1.寻问前3句证词，得到以下情报：牙琉是“波鲁哈奇”的常客，靠钢琴最近的位子是成步堂的指定坐席，每次牙琉一来两人就会坐在那里就餐。

2.寻问第3句证词后，证人会修改证词。成步堂有经常将双手插入上衣口袋的习惯，他发现了被逆居雅香放入自己口袋中的牌，并在与浦伏影郎一决胜负之前将它放进了自己身边的葡萄汁瓶、也就是“凶器”内。调查证物“凶器的瓶子”，发现里面空空如也。对修改后的第3句证词出示证物“凶器的瓶子”。(原因：凶器的瓶子中并没有那张牌。)

3.对第5句证词出示证物“现场照片·1”。(原因：被害者戴着帽子，看不到脑门。)成步堂表示，是他自己帮被害者把帽子戴上去的，因为不愿看到死者的光头暴露在外。因为某些原因，他在打电话给牙琉时对通话内容进行了录音，因为牙琉在通话时提到了死者的光头。事实上牙琉和浦伏影郎之前在餐厅擦身而过时，浦伏影郎是戴着帽子的，牙琉不应该知道他是光头，除非案发当时他就在现场。



同日 下午2点32分 地方裁判所 被告人第3休息室

■休息时，一位打扮成魔术师的少女、也就是成步堂的“女儿”将一张带有血迹的黑桃A交给了王泥喜，称这是暴露真相的最后王牌。

同日 下午2点45分 地方裁判所 第2法庭

证词：案发当晚的状况　证人：牙琉雾人

1.那天晚上，我感觉到了他的“杀气”，所以回到了店里。

2.我走下地下的楼梯，通过走廊的小窗窥视了房间里面。

3.那……正好是在案发以后。

4.被害者已经如现场照片上那样的姿势死去了。

5.谢顶的脑袋和晕倒的少女……以及拿着瓶子的成步堂。

6.我觉得留在这里会不妙，所以就离开了现场。

7.这时，我接到了成步堂的电话。

攻略要点

1.在寻问第5句证词的时候选择“提交证物”(证据品を提示する)，出示证物“染血的A”。(原因：真凶之所以要换掉“第5张A”，是因为上面沾了血迹。)牙琉表示该证物为伪证，并不承认，但事实上，只有当时在现场的真凶，才能判断证物的真伪。



2.问及与“牌上的血迹矛盾的地方”(残された血痕とムジュンするのは)时，点击下屏上的“被害者”处。(原因：如果被害者是如“现场照片·2”上那样仰面死去的话，那么血迹应该是顺着后脑勺流下的，不可能滴到桌子上的牌上。)

3.成步堂表示被害者坐的是可以旋转的椅子，此时用触控笔转动下屏中被害者的座位，直到他背向玩家。如果桌子上的牌沾到了血迹的话，那可能性只有一个，那就

是被害者遇害时是背对着桌子的，这样血迹才会顺着后脑勺流到牌上。但当成步堂在报案后回到现场时，被害者却是正对着桌子而坐的。



4.问及“与被害者遇害时面对的方向矛盾的地方”（被害者の向きとムジュンしているのは）时，点击下屏上的犯人处。（原因：如果被害者是背对着桌子而坐的话，那么“犯人”成步堂将无法从正面攻击他，因为被害者的椅子后面就是柜子。）

5.问及“可能作案的地点”（犯行が可能だった场所）时，点击背对着桌子而坐的被害者面前的柜子。成步堂拜托裁判长快速派人调查房间内的柜子，并把一张纸递给了他，拜托他一起调查纸上的内容。

6.用触控笔将柜子往左边移动。只有在柜子靠左的情况下，被害者的后方才有地方腾出来让凶手作案。这样一来，就产生了一个新的矛盾点，用触控笔点击“目击者”，原因是柜子左移后挡住了窗口，根本无法透过窗子看到房间里边。此时法院的调查人员带来了调查结果，表示案发现场房间内柜子的后方，有一道暗门，而这也就是成步堂一开始所说的“其他机关”。“波鲁哈奇”是地下组织的交易所，这道暗门是为了方便他们临时逃跑而设的。

7.案发当时，逆居雅香已经晕倒，成步堂上楼去报案，房间中只有浦伏影郎一人。此时凶手打开暗门，浦伏影郎发觉后转动



椅子面向暗门，凶手就在此时用瓶子砸向了他的脑门。牙琉不服审判的结论，对葡萄汁瓶上为什么会有成步堂倒手的指纹产生了疑问，此时需要出示证物“雅香的照片”。（原因：指纹是在成步堂吃晚饭的时候沾上去的，瓶子就在他身旁的地上，因此要将瓶子拿起来的话沾上倒手指纹是理所当然的事情。）

9.凶手在作案后，将钢琴旁成步堂晚饭时喝的葡萄汁瓶和现场的瓶子调了包。牙琉要求法庭给出相应证据，此时成步堂拜托裁判长宣布刚才递给他的纸上的调查内容。在“波鲁哈奇”餐厅内钢琴旁的葡萄汁瓶内，发现了之前不翼而飞的出千用“红桃5”，为瓶子调包一事提供了关键证据。

10.牙琉在无力反驳时，表示这是成步堂对七年前被吊销律师执照一事的复仇。关于复仇的具体内容以及牙琉杀害浦伏影郎的动机等将在第4话中揭晓。



成步堂龙一

33岁

俄罗斯餐厅“波鲁哈奇”的特约钢琴师，曾经是位出色的辩护律师。至于他在七年前是为何放弃律师一职的，原因似乎还是个谜。

同日 下午4点28分 地方裁判所 被告人第3休息室

■成步堂表示自己胸前的挂坠，的确是在案发当晚从被害者身上取下的。但为什么被害者胸前的挂坠中会有成步堂女儿的照片呢？

■成步堂在本次审理中提交了伪证，即"染血的A"，其实在案发现场并没有这张牌。在本案的最后，成步堂邀请王泥喜前往他的事务所。

第2话 逆转连锁的街角

(逆转连锁の街角)

只要我们活着，命运车轮的转动就不会停息。即使碾过大大小小的事件，车轮也仍在不知疲倦地转动着。当命运的车轮停止转动的时候，生命，也就戛然而止了……

牙琉老师被逮捕已经有两个月的时间了，真难以想像，我竟会用自己的双手将最尊敬的老师送进了大牢。在百无聊赖之际，我决定抱着试试看的心态前往成步堂先生的事务所。



第1日・侦探部分

证人档案





矢田吹麦面 (46岁)

拉面摊"矢田吹屋"的店主，推车被盗事件的委托人。



引田院长(年龄不详)

虽然看上去有点鬼鬼祟祟，却是成步堂的主治医生。



北木小梅 (42岁)

北木组四代目组长夫人。在被油漆弄脏的大屋前打扫卫生。



并奈美波 (21岁)

王泥喜的委托人，委托为她的未婚夫辩护。



北木泷太 (19岁)

本案的被告人，北木组的继承人，并奈美波的未婚夫。



宇狩辉夫 (46岁)

本案的被害者，宇狩外科医院的院长，死的时候拉着推车。



北木常胜 (56岁)

北木组四代目组长，泷太的父亲，不知为什么在和服外穿着围裙。

证物档案



后视镜（ミラー）：成步堂车祸事故发生时，从肇事车辆上掉下来的后视镜，在北木组的大屋前发现，后被证实与宇狩医院的车相一致。

美贯的内裤（みぬきのパンツ）：变魔术时使用的道具，在宇狩医院汽车的排气管中发现。

手机：在宇狩医院车库发现的手机，是谁掉在车子下面的呢？

饭碗（どんぶり）："矢田吹屋"制造，碗上



地图：成步堂事务所周边的地图。

印有矢田吹屋的记号。

委托书（依赖状）：井奈美波的委托书，委托王泥喜为其未婚夫北木泷太辩护。

白色粉末（白いコナ）：来历不明的粉末，似乎拥有改变宝月茜态度的力量。

指纹检出粉：成步堂和宝月茜的回忆之物，调查指纹的痕迹就可以检测出指纹。

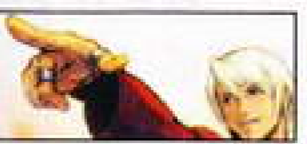
宇狩辉夫的解剖记录：死亡时刻为 6 月 14 日晚上 10 点以后，死因为子弹击中右太阳穴。

推车（屋台）：麦面先生的推车，被害者死的时候正拉着这辆车。

内裤（パンツ）：在人情公园的垃圾箱内发现的内裤。

小刀：即匕首，在案发现场发现，上面沾有北木泷太的指纹。

成步堂艺能事务所

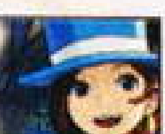


■与美贯对话。得到相关情报：事务所并非律师事务所，而是艺能事务所，是七年前成步堂放弃律师生涯后开始经营的，目前只有成步堂龙一和美贯两名艺人；成步堂今天早上进了附近的引田诊所（引田クリニック）。

引田诊所

■与成步堂对话。成步堂是遭遇了车祸才住院的。昨晚 9 点，成步堂在去荞麦面屋弹钢琴的途中遭遇了车祸，地点大约在人情公园附近，肇事司机驾车逃走。成步堂拜托王泥喜去调查肇事者。

成步堂艺能事务所



■与“委托人”矢田吹麦面对话，答应帮助他寻找昨晚丢失的拉面推车。此外，美贯的内裤也在昨晚被人偷走了。



宝月茜

25 岁

与成步堂相识的女刑警。与其他同龄女性浑身散发着香水味不同的是，她的身上散发着的是浓浓的化学药品味道。由于过分依赖于借助最先进的机械和化学药品来进行“科学搜查”，有时反而找不到案件的真相。





车祸肇事现场（ひき逃げ事件现场）

■与极道世家北木家四代目组长夫人北木小梅对话。昨晚的车祸撞倒了她家门前的油漆，她正在打扫。

■调查人情公园前的垃圾箱，在里面可以发现拖鞋（スリッパ）和后视镜（ミラー），不过每次只能带走一样，此时先取后视镜。

■调查公园门前准备翻墙的人，可以遇到刑警宝月茜。

■继续与北木小梅对话，得知公园内发生了杀人事件，而她的内裤也在昨晚被偷走了。

推车消失事件现场（屋台消失事件现场）

■矢田吹住所的隔壁就是宇狩医院，据美贯表示，偷内裤的家伙昨晚就是往这个方向逃跑的。

■与矢田吹麦面对话。

■调查屋前的饭碗，取得证物“饭碗”（どんぶり）。

■调查警车追加对话“宇狩外科医院”，再次与矢田吹对话，医院似乎发生了什么事情，而矢田吹则认为这是医院的医生作恶多端后遭到的天罚。



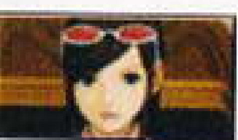
宇狩医院·车库（ガレージ）

■调查车后的排气管，发现美贯的内裤（みぬきのパンツ）。

■调查车子轮胎前的手机，取得证物“手机”（携带电话）。

■调查车子左边坏点的后视镜，选择“证据品を提示”，之后出示证物“后视镜”，证明垃圾箱内的后视镜就是从该车上掉下的，此车即是肇事车辆。

引田诊所



■与成步堂龙一对话，得知宇狩医院似乎和极道组织北木组有所关联，北木组的人在火拼受伤后常常秘密找宇狩医院治疗。

成步堂全能事务所（成歩堂なんでも事务所）

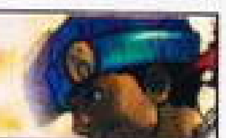
■与委托人井奈美波对话，得到“委托书”（依赖状）。人情公园里昨晚发生了杀人事件，她的未婚夫北木泷太、也就是北木组的公子今天早上以杀人嫌疑被逮捕了。

北木组府邸前（キタキツネ组邸前）



■在公园前遇到长相酷似牙琉雾人的男子，在男子的带领下进入人情公园内。

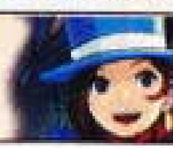
人情公园内



■与宝月茜对话，她在九年前去了美国学习，原本以科学搜查官为目标的她在归国后做了刑警。

■调查公园内的推车，得知这正是矢田吹所丢失的，据悉死者死的时候正拉着推车。

引田诊所

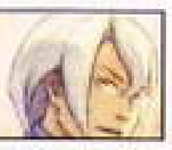


■与成步堂对话，得知长相酷似牙琉雾人的男子为牙琉的弟弟牙琉响也。

成步堂全能事务所

■调查丝帽，得到“白色粉末”（白いコナ）。

人情公园内





■对宝月茜出示“白色粉末”，宝月茜会看在和成步堂龙一的交情上协助王泥喜调查。白色粉末是用来检测指纹的工具。

■与宝月茜对话，得到公园杀人事件的被害者宇狩辉夫的解剖记录，死者因被子弹击中太阳穴而死。

■当宝月茜问及“推车的主人是谁”（この屋台の持ち主は）时，选择矢田吹麦面，得到证物“推车”（屋台）。被害者宇狩辉夫是宇狩外科医院的院长，腰缠万贯的他为何会偷走区区一辆推车并把它拉到公园里呢？此外，据悉犯罪嫌疑人北木泷太在作案时被人目击到了，该目击者将在明天的审判上出庭作证。

■调查公园内的红色垃圾箱，发现“内裤”（パンツ）。调查插在地上的小刀，对小刀上的指纹进行检测，取样后与北木泷太的指纹进行核对，证实刀上沾有北木的指纹，同时获得证物“小刀”。

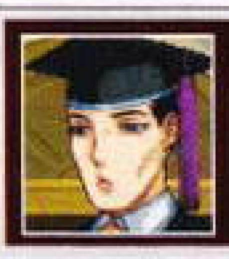
拘留所（留置所）



■发生剧情，见到泷太的父亲、北木组四代目组长北木常胜，隐约得知泷太似乎命不久矣。

第2日・法庭部分・前篇





河津京作
（22岁）

勇盟大学理工科三年级学生，本案的目击者，是个一心探求真理的男人。



泷太的健康诊断书：6月份的健康诊断结果，心脏附近有金属反应。

手枪（ピストル）：留在案发现场的凶器，发射过两枚子弹，指纹已经被擦去。

6月16日 上午10点 地方裁判所 第4法庭

证词：北木泷太の“真相”　证人：北木泷太

1.那个医生！那个医生是个骗子！

2.必须让人给他点颜色看看！

3.半年前我住院时，他为我执刀的手术失败了！

4.而且，还一声不吭地就让我出院了！

5.多亏了他干的好事，我才要重新做手术！

6.那一天我终于明白了！不能原谅他！

7.所以那天晚上，我才去了那家伙那里！

攻略要点

1.寻问前5句证词，得到证物“泷太的健康诊断书”，并得知以下情报：北木泷太在半年前与另外一个极道组织——华汰组对抗的时候，心脏中枪。宇狩辉夫在为他动手术时，没有能够将子弹取出来。在北木组的健康诊断中，泷太发现了真相，于是对宇狩辉夫怀恨在心。



证词：案发当晚・目击的情况　证人：河津京作

1.那天夜里，我买完东西回家时经过了公园。就在那时！

2.我看见了一个拉着推车的男人，和他面对面的，还有另一个男人。

3.虽然看不太清楚，但那个男子肯定就是被告席上的人。

4.男子……将手中的手枪对准了拉着推车的男人。

5.接着，一发子弹从正面穿过了拉推车男子的额头。

攻略要点

1.得到证物“手枪”（ピストル）。

2.对第5句证词出示证物“宇狩辉夫的解剖记录”。（原因：死者是右太阳穴中弹而亡的，并非正面击中额头。）



证词：案发当晚·目击的情况2 证人：河津京作

1.凶手在举枪时，我其实是采取了行动的。

2."你们给我住手！"我威风凛凛地这样叫道。

3.被害者听到声音后，朝我这边看了过来。此时，一发枪声响起。

4.真是个胆小卑鄙的凶手……被告人在开枪后显得非常害怕。

5.当场扔掉了手枪，立即逃走了。

攻略要点

1.牙琉响也检察官表示当时河津京作站在被害者的左下方，当被害者听到他的叫声时，将脑袋左转以寻找叫声的来源，凶手趁机开枪，所以子弹才会打中死者的右太阳穴。

2.对第5句证词出示证物"手枪"。(原因：手枪上的指纹被擦去了，如果凶手当场丢下手枪逃走的话，那么枪上的指纹应该来不及擦掉。)

3.当响也主张凶手在作案时戴着手套时，选择"有问题"(モンダイあり)，原因是手枪上有指纹被擦去的痕迹。



4.当河津京作主张的确看到被告扔掉了什么东西时，出示证物"小刀"，因为上面还沾着被告的指纹，这同时也证明了被告作案时并没有带手套。

证词：从目击到通报 证人：河津京作

1.我没有能够阻止凶手逃跑。

2.但是我又觉得……不能离开现场。

3.所以……我用手机报了警。

4.直到10分钟后警察赶到，现场并未有其他人出现。

攻略要点

1.寻问每句证词，在寻问"是否暂时退让"(いったん、ひくべきなのか)时，选择"是"(はい)。

2.审理陷入僵局时，一名戴着绅士帽的披风男子突然用匕首挟持了美贯，男子要求暂时休庭20分钟，否则就对美贯下毒手。美贯在被带走时，暗示王泥喜前往今天早上的休息室。



第2日·法庭部分·后篇

同日 中午11点17分

地方裁判所 被告人第2休息室

■见到了安然无事的美贯，原来所谓的"披风男子"不过是个人偶"帽子君"，是美贯最拿手的变戏法手段。

■当美贯问及"是否记得到目前为止的所有矛盾点"(今までのムジュン……ゼンブ)时，无论选择哪个选项都不会影响剧情

发展。受美贯提醒，王泥喜发现河津在紧张时会有翻书的小动作。人体的动作常常是心理状况的反映，美贯具有看透人心的能力，而成步堂龙一正是借助了这一点，才得以在七年间保持玩牌的常胜纪录。

证词：从目击到通报　证人：河津京作

1.我没有能够阻止凶手逃跑。
2.但是我又觉得……不能离开现场。
3.所以……我用手机报了警。
4.直到10分钟后警察赶到，现场并未有其他人出现。

攻略要点



1.寻问第3句证词，当下屏上方的手镯图案变亮时，点击手镯就可以进入“看破”模式。在证人出现翻书的小动作时点击看破图标。

2.证人每次提到手机时都会紧张，此时选择“让证人出示手机”（携带电话をみせてもらう）。证人显然无法拿出手机来，因为该手机在案发当晚掉在了宇狩车库中，而现在正作为证物掌握在王泥喜手中。

3.河津表示手机在案发之前就已经丢失，案发时他发现手机不在身边，就用公用电话报了警。此时要证明手机确实是在案发当晚丢失的（事件当夜だと立证する证据），选择“出示证据”（证据品を提示）并出示证物“后视镜”。（原因：案发当晚9点左右宇狩医院的车子撞到了成步堂并撞掉了后视镜，车子开回车库是在车祸之后，如果在这之前手机就已经掉落，那么在车子开进车库时手机就会被压碎，因此掉手机的时间只可能在9点以后。）

证词：河津京作的“真相”　证人：河津京作

1.那天晚上……我去超市买东西了！
2.我的手机……就是在途中掉的吧。
3.在途经公园时，目击了事件！
4.凶手、被害者，以及推车，我都记得一清二楚。
追加证词：被害者拉着的推车名我都记得！是叫“烧猪屋”！
5.就是那个人！我确实在现场见到了被告人！

攻略要点

1.寻问第4句证词，并选择详细寻问推车（“屋台”について），河津会认为拉面推车的名字叫“烧猪屋”（注：日文平假名为“やきぶたや”，而推车的真正名称“矢田吹屋”的正确假名应该是“やたぶきや”）。选择这个证词“非常重要”后，证人会修改证词。

2.对追加证词出示证物“推车”。

当问及“证人把文字看成‘烧猪屋’是否有错”（证人が见た“やきぶた屋”文字，それは……）时，选择“证人没搞错”（证人は正しい），因为证人在案发时位于某个特殊位置，从他的角度看推车卷帘上的文字的确应该倒过来念，具体位置就





在推车的左上方，用触控笔点击即可。



3.如果证人是在该位置目击了犯罪过程并喊出了叫声，那么一切都应该和被害者的情况反过来，被害者的头应该是往右转，这样一来子弹击穿的应该是他的左太阳穴，这和解剖记录上是相反的。如果当时案发现场除了被告、被害者和目击者河津外没有其他人，那么从站位上来看，能用枪击穿被害者右太阳穴的就只有河津所在的位置！

4.当裁判长问道"是否要告发河津"（河津を告发するべきなのか）时，选择"以其他罪名告发"（他の罪で告发）。出示的相应证物为"美贯的内裤"。案发当晚偷走美贯内裤的人正是河津京作，因为他一直都对美贯那条能够变戏法的内裤充满着好奇，并四处作案偷走了不少款式相似的内裤。在案发当晚偷内裤被美贯发现后，河津匆忙逃往了宇狩外科医院的车库，并把内裤藏在了汽车的排气管里。

5.当裁判长问及偷内裤与河津谎报目击时自己所处的位置有何关系时，出示证物"内裤"（注意不是美贯的那条）。这条内裤其实是北木小梅被偷走的那条，作案者自然还是河津。在人情公园内目击犯罪过程时，河津身旁正好是红色的垃圾箱，为了在向警方报告杀人案时的搜身过程中脱险，河津将内裤丢在了垃圾箱内，并隐瞒了案发当时自己所处的正确位置。

第2日・侦探部分



拖鞋：宇狩外科医院的来客专用的拖鞋，在北木组的府邸前被发现。

宝月刑警的指令书：内容为"让这位辩护律师和魔术师进入宇狩医院，责任由牙琉检察官来担当"。

凉鞋（サンダル）：款式可爱的女式凉鞋，在宇狩医院的玄关发现。

美波的凉鞋：泷太送给美波的礼物，在宇狩医院玄关发现，鞋子上沾有美波左脚大拇指的脚趾印。

台灯（スタンド）：在宇狩医院院长室发现的台灯，灯泡碎了，电源线上有红色污渍。

泷太的病历（泷太のカルテ）：在宇狩医院保险箱中发现的病历，上面有护士井奈美波的签名。

子弹：在宇狩医院保险箱中发现的子弹，射入了保险箱壁，弹头已经扭曲。

成步堂全能事务所

■与井奈美波对话，得知她下个月就要和北木泷太结婚了。北木组四代目组长北木常胜最近准备金盆洗手，从事普通的经营，但以泷太为首的北木组成员却对此持反对态度，准备继续从事极道活动。

拘留所



■与河津京作对话，他会再次确认案发



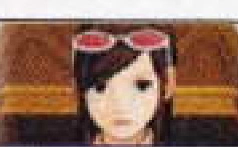
当晚被告人手里的确是拿着某样东西恐吓过被害者，而且也确实听到了枪声。



北木组府邸前

■与北木小梅对话，得知泷太虽然身涉极道，但从他的性格考虑，难以想像他会用枪杀人。作为本案凶器的手枪是北木家的，在案发之前被人私自带了出来，但有此特权的只有组长父子和几个小头目。由于美波和泷太下个月就要结婚了，最近经常在北木家过夜。

■调查人情公园门口的垃圾箱，得到证物“拖鞋”（スリッパ），仔细调查的话会发现左拖鞋内有脚趾印，鞋底沾有黄色的油漆并呈现出树叶的图案。



拘留所

■与北木泷太对话，他认为宇狩辉夫是和“华汰组”串通好，故意不帮他取出子弹的。

■对北木泷太出示证物“小刀”，泷太会表示手枪和小刀都是他从北木组拿出来的并追加对话内容“案发当晚的状况”（事件当夜のこと），对话后得知泷太自己都无法确定是否开了枪。他原本是准备去医院找宇狩辉夫算帐的，没想到经过公园时发现了他，而且还发现他拉着推车。



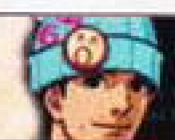
矢田吹先生宅前
（矢田吹さん宅前）

■与矢田吹麦面对话，得知他原本并没有想着要接受家人的意见继承“家族产业”，他曾经的梦想是自立门户成为一名外科医生，但这一切都被宇狩辉夫破坏了，无奈之下他只能重操家族旧业，卖起了拉面。矢田吹和宇狩从幼儿园开始就是竞争对手，宇狩每次总会选择与矢田吹相同的道路，并每次都会后来居上。

■将场景切换到宇狩医院前时会发生剧情，医院的工作人员会将王泥喜拦在门外。

北木组府邸前

■在人情公园前会见到牙琉响也，他摩托车的排气管被堵住了，无法开动。汽车也和摩托车一样，只要排气管被堵住引擎就无法启动。



人情公园内

■与宝月茜对话，选择“试试看”（やってみる）后开始检测脚印。



首先检查画面左下蓝色的脚印，发现脚印是北木泷太的。再次选择“脚印检测”（足迹检出）对话，证实垃圾箱旁边的绿色脚印是河津京作的。两组脚印反映了之前法庭上证明的两人位置是正确的。

■用同样的方法检查推车旁的红色脚印，脚底有树叶的印记，调查拖鞋后发现树叶的形状与之完全相同。与宝月茜选择“谜之脚印”（谜の迹）对话，并出示证物“拖鞋”（注意出示前一定要先调查一次拖鞋并发现树叶图案）。宇狩医院的拖鞋为什么也会出现在案发现场呢？为了配合调查，宝月茜将调查指令书交给了王泥喜，之后就可以进入宇狩医院里面了。

宇狩外科医院

■医院玄关处堆着大量“矢田吹屋”的饭碗，令人费解。调查碗堆旁边蓝色的凉鞋，得到证物“凉鞋”（サンダル），详细调查后发现左脚有脚趾印并可以采样检测。

■调查左侧深处的门可以进入院长室。



院长室

■进入院长室后，发现有人从窗户逃走了，由于动作太快，没来得及看清该人的样貌，无法确认其身分。

■调查桌子右方的台灯可以得到证物“台灯”（スタンド），灯泡已经碎了，电源线上沾着红色的污渍。

■调查保险箱，发现刚才逃走的人物已经按了两位密码，但还有两位没有来得及按。此时选择“有可以使用的东西”（使えるモノはある）并使用“指纹检出粉”就可以发现按键被按过的痕迹，从而推断出剩下的那两位密码。正确密码为“7952”。侵入院长室的人



戴着手套，保险箱按键上没有检测出指纹。

■调查保险箱中的文件袋，可以得到“泷太的病历”（泷太のカルテ），病历上写明了泷太在住院时的主治医生是宇狩辉夫，护士则是井奈美波。保险箱的后壁上嵌有一枚子弹，调查后得到证物“子弹”（弹丸）。

人情公园内

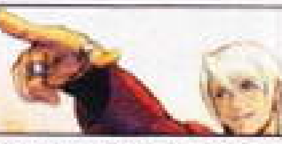
■将证物“凉鞋”出示给宝月茜，当问及“是否有与其指纹相同的样本”（同じ指纹のついたサンプル）时，选择“有样本”（サンプルはある）并出示证物“拖鞋”，会发现两者上的脚趾印是一致的（注意之前一定要先检测出两双鞋上的脚趾印）。

引田诊所



■与成步堂对话，得知他在七年来的某次开庭中因为捏造罪而停止了律师生涯，而他当时的对手则为年仅17岁的检察官牙琉响也。

拘留所



■与北木泷太对话，他并不害怕自己被判死罪，并称死刑对极道来说就如勋章一样是一种荣耀。

■对其出示证物“泷太的病历”，得知他一早就知道美波原是宇狩医院的护士，并且两人最初就是在医院认识的。之后会出现两个新的对话内容。

■对泷太出示证物“凉鞋”，得知凉鞋是他以前送给美波的，证物“凉鞋”更新为“美波的凉鞋”。

矢田吹宅前

■对矢田吹出示证物“泷太的病历”并与其对话，得知泷太体内的子弹已经压到了心脏大动脉，如今已经命悬一线。子弹摘除手术的难度非常大，一般的外科医生无法胜任。作为泷太住院时的私人护士，美波不可能不知道泷太生命的危险性，但她为什么不将真相告诉泷太呢？

第3日·法庭部分

6月17日 上午10点 地方裁判所 第4法庭

证词：泷太的“犯罪计划”　证人：井奈美波

1.在收到全组的健康诊断结果的那天。

2.泷太君知道了宇狩外科医院的谎言……泷太气疯了。

3.他说着“要给点颜色给那个医生看看”，便拿着组内的手枪出去了。

4.那天晚上……那样的事情就发生了。

5.所以说，能够作案的……就只有泷太君。

攻略要点

1.寻问第5句证词，当裁判长问及“使用手枪的是何许人”（ピストルを使うことができたのは）时，选择“另有其人”（他にもいた）并指证井奈美波。（原因：美波在案发前就已经知道了泷太的“犯罪计划”，她也有事先拿走手枪并行凶的可能性。）

2.当裁判长要求出示可以证明被害者与证人关系的证物时，出示证物“泷太的病历”。井奈美波曾经是宇狩医院的护士，不过半年前已经辞职。美波否认辞职后还与宇狩医院有所关联，但这显然是在说谎，出示证物“美波的凉鞋”就可以揭穿她的谎言，案发当日她去过宇狩医院。

证词：宇狩医院发生的事情　证人：并奈美波

1.那天我确实去过医院。我是1月份辞的职，差不多半年没去过了呢。

2.“警告”？泷太君为此准备了手枪。

3.院长先生是个胆小鬼，是不会承认自己的医疗失误的。

4.别的就没什么了吧？我自己应该没什么好怀疑的。

4.（修改后）都已经是半年前的病历了，事到如今没必要去医院了吧。

5.毕竟之前和医生关系还不错，只是想去提醒他注意一点罢了。

6.什么都没发生，我“警告”完后就马上回去了。

攻略要点

1.通常如果去了医院的话，那么回来的时候应该把凉鞋穿走，不过为什么美波的凉鞋还留在医院玄关处呢？牙琉响也解释这是因为美波穿错了鞋，错把别人款式相近的鞋穿回去了。

2.对第4句证词出示证物“泷太的病历”，之后证人会修改证词。（原因：有美波签名的病历锁在保险箱中，她知道泷太手术的真相，并和宇狩医生处于同一立场。）

3.对修改后的第4句证词执行“看破”，在美波拨弄戒指的时候看破，然后出示证物“泷太的健康诊断书”。（原因：北木组准备金盆洗手后，从本月开始实行健康诊断。泷太的健康诊断书上指出了他心脏附近有金属反应，这样就使会人们的目光再次回到半年前的病历上，这样真相就将暴露。如果被北木组知道了美波与诊断的关系，那么她也就玩完了。）

4.美波追加第6句证词，表示正是因为真相有暴露的可能才去提醒院长的，对该证词出示证物“子弹”。（原因：保险箱里的子弹与“什么都没发生”矛盾。）

5.从弹痕来看，保险箱中的子弹被证实是从案发现场射杀宇狩辉夫的手枪中射出的。案发当日，院长室中发生过开枪射击事件，而能够开枪的人就只有并奈美波。并奈美波在知道手术失误的同时，却隐瞒真相，为的就是等北木泷太死后在北木组的家产上分一羹。

6.见美波在法庭上被陷于不利，泷太准备自己包揽全部罪名，但美波却在此时亲口承认自己与他结婚只是为了钱，泷太的心情跌到了谷底。美波并不承认自己杀了宇狩，不过既然她是为了那封对她形成威胁的病历才去院长室的，那为何她最后没有带走病历呢？

证词：宇狩医院发生的事情　证人：并奈美波

1.为了和院长谈谈，我那天确实去了医院。

2.我想得到病历，所以在案发之后，又去了一次医院。

3.不过开枪的不是我，你们有我偷走手枪的证据吗？

4.而且，泷太君在公园作案的瞬间不是被人看见了吗？

5.院长先生太阳穴上的弹痕，我觉得也不是什么问题。

攻略要点

1.王泥喜和美贯进入院长室调查时遇见的不法潜入者正是并奈美波，她的目的是要取走保险箱中的病历。

2.寻问第5句证词，当问及“真凶开枪射杀被害者时所处的位置”（被害者を击ったのは、どのポイントだったのか）时，选择“除了‘凶手’和‘目击者’以外的位置”（それ以外の位置），然后点击下屏中的推车处。（原因：“凶手”泷太和目击者河津的位置在之前就已经证明过，所以在河津叫喊、宇狩转头后，能开枪射中宇狩右太阳穴的位置就只有推车内。）

3.当问及“推车内藏着人的证据”（屋台に人が隠れていた证据）时，选择“当然

有"（もちろん、ある），并出示证物"拖鞋"。（原因：推车旁有美波穿过的拖鞋鞋印，而且在公园门口的垃圾箱内发现了拖鞋。）

4.正常情况下，推车内应该堆满了盛食物用的碗，那真凶藏在推车内时，其中的空间又是怎么腾出来的呢？当牙琉响也问及"腾出推车空间的工作"（屋台にスペースを作る"工作"）时，出示证物"饭碗"。王泥喜和美贯在调查宇狩医院时，在玄关前发现了大量饭碗，这些饭碗正是因为要腾出推车的空间才被搬出来的。



证词：对王泥喜辩护律师的反论　证人：并奈美波

1.那天晚上……我拜托宇狩医生把病历交给我。

2.确实，那个病历不能落到北木家的手中。

3.但是……院长先生误解了我的意思，根本就是话不投机。

4.他好像以为我是北木家派来的"奸细"。

5.所以我就放弃然后就回去了……我真的就只和他说了几句话而已。

攻略要点

1.对第5句证词执行"看破"，在其右手手指拨弄脖子的时候确认。当要求出示"案发当晚在院长室发生过什么的证据"（院长室で"起こったこと"を示す证据）时，出示证物"台灯"。并奈美波在裁判长的要求下摘下一直系在脖子上的围巾，她的脖子上有一道被勒过的痕迹，而这正是由宇狩辉夫用台灯的电源线勒的，电源线上的红色污垢是并奈美波的口红印，案发当晚在院长室的"被害者"其实是美波。

2.案发当晚，当美波将泷太已经知道自己病情真相的事情告诉宇狩、并准备取走病历时，宇狩认为她只是为了想要自保并对自己落井下石，所以才对美波下了手，想用电源线绞死她，美波在脖子被勒后失去了知觉。不过晕倒的美波又是如何钻进推车，然后射杀了宇狩的呢？

3.当问及"宇狩院长在绞晕了美波后又采取了什么行动"（宇狩院长の"行动"を示す证据品）时，出示证物"推车"。宇狩辉夫以为美波被自己勒死了，所以偷了"矢田吹屋"的推车想要处理掉"尸体"，而把推车内的碗全部搬出来就是为了给运走美波腾出空间。

4.当问及"拉着推车的被害者的目的地为何处"（被害者が目指していた"地点"）时，点击下屏左方的河。

宇狩想把美波的"尸体"丢在人情公园的河内，却在前往河边时撞见了前来找自己算帐的泷太。此时，推车内的美波醒了过来，并在宇狩将要在泷太面前揭穿自己的时候开枪射中了他的右太阳穴。

5.当问及宇狩为何非要用推车而不用汽车运走美波时，选择"无法用汽车运走"（クルマは动かなかった）并出示证物"美贯的内裤"。因为车子的排气管被"内裤大盗"河津用美贯的内裤堵塞了，引擎无法发动，汽车开不了。

6.美波在开枪并确认泷太和河津已经离开后，爬下了推车。由于她是晕倒的时候被运到公园的，所以脚上穿的鞋子还是进医院时换的拖鞋。在回北木家的时候，脚底沾上了之前的车祸事件中撞倒的油漆，于是把拖鞋丢进了公元前的垃圾箱里，却不知道这双拖鞋最后成了为她定罪的关键。

同日 下午4点12分
地方裁判所 被告人第2休息室

■北木常胜为什么要放弃极道而从事正当生意？原因在于"泷太的健康诊断书"。帮泷太取出子弹的手术需要花费很大的金钱，他们想要用"干净的钱"来为泷太寻找最好的医生。



秘技

PSP DJ Max 携带版2

日版 | 游戏原名 DJ Max Portable 2

◆全部头像出现条件

名称	条件
Basic Character	初期拥有
Nare	完成曲目"First Step"
Moki	完成曲目"Day Dream"
Laira	完成曲目"Lovexteme"
Hwan	完成曲目"The Robots"
Ami	完成曲目"Sweetcute"
Root	完成曲目"Funkfest"
Stella	完成曲目"Fever Time"
Musiro	完成曲目"Breaking the Law"
Katharine	完成曲目"Rock 'n Night"
Namoo	完成曲目"Natural Life"
Kaya	完成曲目"Angelic Eyes"
Angela	完成曲目"Deadly Poison"/累计演奏2272首歌曲
Mimi	完成曲目"Deep Mist"/累计演奏2274首歌曲
Ban	完成曲目"Emotion Pulse"/累计演奏2276首歌曲
Remy	完成曲目"Lite House"/累计演奏2284首歌曲
Seha	完成曲目"Rave 2 Wave"/累计演奏2284首歌曲/累计5盘联网对战胜利
NB Ranger	完成曲目"Return of the Dragon"/累计演奏2288首歌曲
Lion	完成曲目"Russian Roulette"/累计演奏2292首歌曲
Amiel	完成曲目"Penalty Area"/累计演奏2296首歌曲
Hully	完成曲目"Memory of the Past"/累计演奏2300首歌曲
TE-1116	完成曲目"Boutique Rules"/累计演奏2304首歌曲
Deen	完成曲目"Friday Nightmare"/累计演奏2308首歌曲
Zina	完成曲目"Femme Fatale"/累计演奏2312首歌曲

名称	条件
Pinky	完成曲目"NieNova"/累计演奏2316首歌曲
Preiya	完成曲目"Style Misture"/累计演奏2320首歌曲
Pino	完成曲目"Panaxism"/累计演奏2324首歌曲
Jeremi	完成曲目"Black & White"/累计演奏2328首歌曲
Teakwonburi	完成曲目"Animal Crew"/累计演奏2332首歌曲
Agness	完成曲目"TARIta"/累计演奏2336首歌曲
Elle	完成曲目"Ruby 2uesday"/累计演奏2530首歌曲
Minseo	完成曲目"Ache's Visual Lab"/累计演奏2540首歌曲
Mars	完成曲目"Croove's Cllover"/累计演奏2550首歌曲
Rita	完成曲目"Planetboom Track"/累计演奏2560首歌曲
Ninja Quaidan	完成曲目"Makou Syndrome"/累计演奏2570首歌曲
Erusi	完成曲目"FE FActory""/累计演奏2625首歌曲
Beki	完成曲目"Beat Generation"/累计演奏2650首歌曲
Jisu	完成曲目"M2U'S Tranceform"/累计演奏2660首歌曲
Mob	完成曲目"Global Sensation"/累计演奏2670首歌曲
Dr、Hechi	完成曲目"Head Spin"/累计演奏2680首歌曲
Edith	完成曲目"Electronic License"/累计演奏2690首歌曲
Eruki	完成曲目"CRooFE"/累计演奏2710首歌曲
Junghye	完成曲目"ND Lee"/累计演奏2720首歌曲
NB Mask	完成曲目"NB VS Envy"/累计演奏2750首歌曲
Melody	完成曲目"She is Miya"/累计演奏2770首歌曲
Sadori	完成曲目"Just 1%"任务/累计演奏2790首歌曲
Dr、Storm	完成曲目"Brain Survival"/累计演奏2810首歌曲
L	演奏18首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动)
Ari	演奏1首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动)
Lena	演奏4首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动)

◆全部面板出现条件

名称	条件
Basic Gear	初期拥有
Green Miles Gear	演奏4首歌曲
Twin Death Gear	等级达到Lv.13
PG-Black Gear	等级达到Lv.23
PGP Gear	等级达到Lv.31
Hello Pinky Gear	等级达到Lv.39
SummerTime Gear	完成曲目"Reverse Track"/累计演奏1110首歌曲
Santa Gear	累计获得30盘联网对战胜利/累计演奏960首歌曲
NB RANGER Gear	累计演奏300首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过30000
Golden Gear	完成曲目"Score Attack"
Mystic Forest	完成曲目"Mental Storm"/累计演奏840首歌曲
Winterstar Gear	累计演奏1530首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过69000
Ruby Spinel Gear	等级达到Lv.47
Aqua Spinel Gear	等级达到Lv.53

名称	条件
Puppy Gear	等级达到Lv.63
Method Gear	累计获得50盘联网对战胜利/累计演奏1590首歌曲
White Gear	累计演奏2780首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过99999
Neonsign Gear	累计演奏2580首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过85000
Portable Gear	完成曲目"HeLLord"/累计演奏2340首歌曲
Alien Gear	等级达到Lv.99



◆全部音符出现条件

名称	条件
Basic Note	初期拥有
Sweet Note	等级达到Lv.3
Ice Flame Note	等级达到Lv.17
MagicalPET Note	等级达到Lv.27
Star Note	等级达到Lv.35
Crystal Note	等级达到Lv.43
Prestige Note	等级达到Lv.50
Crystone Note	完成曲目"KIMYS'Laboratory"/累计演奏900首歌曲
Jewel Note	完成曲目"–1"
FortunePocket Note	等级达到Lv.67
Music Note	等级达到Lv.59 /在Free Style模式下累计连击数超过56000

名称	条件
Broken Heart Note	累计演奏1800首歌曲/在PSP系统时间为3月1时演奏一首歌曲
Bomb Note	累计演奏1290首歌曲
Star Capsule Note	累计演奏1440首歌曲
Chick Note	累计演奏1650首歌曲
Young Bird Note	累计获得20盘联网对战胜利/累计演奏360首歌曲
Rice Ball Note	在Free Style模式下累计连击数超过90000/累计演奏1800首歌曲
BlackSteel Note	累计演奏2610首歌曲
Meteor Note	等级达到Lv.97/累计演奏2610首歌曲
Aqua Note	完成曲目"Enter the Pentavision"/累计演奏2370首歌曲

◆特殊影像出现条件

名称	条件
DJMAX Portable 2~Opening Movie~	等级达到Lv.22
Outlaw & Syriana Chronicle~Director's EDITION~	累计演奏1470首歌曲
Get on Top~No Cut Version~	等级达到Lv.15
NB Rangers : Returns~Dance Edition~	等级达到Lv.60
Sound Storm~Pentavision Sound Team VJ Edition~	累计演奏1440首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过14000
DJ Max Portable 2~Credits~	等级达到Lv.90

PSP 失落神殿 魔窟的皇帝

日版 游戏原名 Lost Regnum 魔窟の皇帝

◆刷道具的简单方法

在玩本游戏的时候，大家可能都会遇到各种道具，包括药品和合成素材不够用或没有的情况，而这条秘技则能给正在攻关的朋友带来一些帮助。由于本作可以两人联机，所以无论是哪一个选项，只要能让两个人联机即可。两人来到宝箱前，A要把B想要的道具放到宝箱里，然后离开，记住不要存档。然后B从宝箱里取出A给你的东西然后存档退出。当两人再次回到游戏时，A会发现他刚才给B的东西仍然存在，而B所得到的东西也没有消失。

提供者——小飞侠

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP 最终幻想

韩版 游戏原名 ファイナルファンタジー

◆游戏编号：ULJM–05241

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
MONEY	00512264	自动	直写	0x000F423F	金钱999999
HP–1	0052BDBC	自动	直写	0x0000270F	锁定角色1生命值999
HP–2	0052BE28	自动	直写	0x0000270F	锁定角色2生命值999
HP–3	0052BE94	自动	直写	0x0000270F	锁定角色3生命值999
HP–4	0052BF00	自动	直写	0x0000270F	锁定角色4生命值999
MP–1	0052BDC0	自动	直写	0x000003E7	锁定角色1魔法值999
MP–2	0052BE2C	自动	直写	0x000003E7	锁定角色2魔法值999
MP–3	0052BE98	自动	直写	0x000003E7	锁定角色3魔法值999
MP–4	0052BF04	自动	直写	0x000003E7	锁定角色4魔法值999
LV–1	00511EE8	自动	直写	0x001E8480	锁定角色1等级99
LV–2	00511F44	自动	直写	0x001E8480	锁定角色2等级99
LV–3	00511FA0	自动	直写	0x001E8480	锁定角色3等级99
LV–4	00511FFC	自动	直写	0x001E8480	锁定角色4等级99

游戏万花筒





千面林克

翻译：squall8112

纵观整个"《塞尔达传说》系列"，能发现有样东西是不变的，你也许不必与加农战斗或者忙于收集三角力量，因为有时这两种东西在《塞尔达》的世界中根本就找不到，甚至那位名叫塞尔达的公主也可能不会现身。但我们总能看到一位少年英雄的身影。

系列中不管哪一作，林克的某些特点是不会改变的。身为海拉尔大陆的Hylian族人，林克有着苗条的身材，尖尖的耳朵和精致的面容。绿色的束腰外衣和松软的帽子是林克的标准装束。长剑、弓箭乃至油灯都是他的拿手武器。另外他总是喜欢用自己的左手挥剑——正如他的创作者宫本茂一样。关于林克的其他细节似乎在每作中都是不同的。林克有点像约瑟夫·坎贝尔的著作《千面英雄》中的人物，只有一张脸和一个名字。塞尔达编年史发展迅速且松散，《黄昏公主》中的林克已经是游戏中的第八位主角了，现在就让我们细数一下过去与现在的林克们的武艺与技能吧。



最初的林克

出现游戏：《塞尔达传说》、《塞尔达传说2 林克的冒险》

擅长特技：剑俯冲，跳跃

最初的林克也许是最坏的林克。不仅仅是因为当他还是个矮墩墩的野孩子的时候就开始了冒险，更因为在他16岁生日时救了第二位塞尔达公主。对！当你们还在央求父母借旅行车时，他就跑出去赢得第二位性感公主的芳心了。他穿的那件绿色束腰外衣实际上就是Hylian族一种装备有斗篷与藤杖的王子套装。



来自过去的林克

出现游戏：《众神的三角力量》、《梦见岛》

擅长特技：音乐欣赏，兔子变身

任天堂的第二位林克继承了很多该角色令人喜爱的特点，虽然很有可能是因为他在系列最好的两款游戏中都大放异彩的缘故。由于他是个好小子，你可能会因为这个而喜欢上他。暗黑世界中他将变成一只毛茸茸的兔子，嗯，一只粉红的小兔子。为了回应FANS的要求，他又在GB平台上登场了。这个史诗般的冒险如此引人入胜，以致于虽然明知这全然是一个梦境，我们却毫不介意。

时空英雄

出现游戏：《时之笛》、《梅祖拉的假面》

擅长特技：时空旅行，形态变化

作为N64时期的绝对明星，林克总能制造出一些只有他自己才能引发的大麻烦。毕竟正是因为他寻找大师剑的行为，才导致了加农趁机征服未来。但至少他敢做敢当，亲手消除了自己一手造成的灾难，难道这还不够给他一座奖杯吗？



横跨季节与时代的林克

出现游戏：《不可思议的果实 大地之章》、《不可思议的果实 时空之章》

擅长特技：同时进行两种冒险

这位林克经常被我们忽略，他在两部游戏中担任主角，而且是同时！不管是加农妄图复活的阴谋诡计还是过时的GB图形都无法阻止林克拯救世界，仔细想下这种英雄行为真是太帅了！



风行者

出现游戏：《风之杖》、《幻影沙漏》

擅长特技：变成水手

相比以前的林克，这个海上漂流被卷入暴风

雪而开始自己不幸旅行的主角实在是非常与众不同。但是他勇敢地拥抱了命运，征服了海洋，把海拉尔大陆从一场世界性的洪水危机中拯救出来。有时候他表现得像女孩一样糟糕，但是他又会用充满深情的眼神望着你让你的心随之融化。



四位剑男

出现游戏：《四支剑》、《小人帽》

擅长特技：变成水手

虽然这个林克非常像《风之杖》版本中的那个，但他不是，他不会航海，也没有一个有着一身海盗装束的小妹妹。相反，《四支剑》中的林克冒险时得到了他朋友的一些帮助，所谓“朋友”是指“与自己一样，只是颜色不同的奇异复制人”。



黄昏的林克

出现游戏：《黄昏公主》

擅长特技：变形，Wii遥控，右撇子

继承了Hylian族传奇名声的最新一代林克，他继承了系列英雄的光荣传统——斗篷和绿色上衣。而在此之前，他常年通过牧羊和村里做保姆来消磨时间，即使他能变身为狼，也得时刻听命于一个BOSS级的“小妖怪”。不过这不算糟糕透顶，他那些令人过目不忘的能力把他推到了一个新高度。感谢Wii的创新的操作系统，他在战斗方面也是得心应手。你应该能马上熟悉这位林克了，我想你肯定会喜欢上他的。



基因突变的畸形林克

出现游戏：CD-i游戏（最好你还是忘了吧）

擅长特技：恐吓孩子们





走出屏幕，马里奥跑到现实中开赛车

《马里奥赛车DS》作为NDS上最受好评的游戏之一，不知吸引多少玩家熬夜冲刺在赛场上。不过出于对眼睛的考虑，还是休息一下来玩玩真实世界的“马里奥赛车”吧！这组从NDS中爬出屏幕来到现实(这不是贞子，这不是贞子……)的《马里奥赛车》游戏套件，内含两台迷你赛车，驾驶员分别为马里奥和耀西，还有两个控制器、十八片组装式赛车道及各种可爱的背景配件。29.99美元（约人民币225元）一样可以让他们疯狂一整个下午唷！





史上最欠闹钟三连击

由于最近晚上经常加班，早上如何能准时起床成了一件非常令人头痛的事情，于是某天狠下了心要买一款闹钟。以下两款都是偶看中的超级无敌华丽欠揍版闹钟，大家来帮帮忙，看看应该买哪款吧。



一击入地

闹钟傻一点不要紧，干吗还带俩小轮子。嘿嘿，其实这两个轮子可不是单纯的装饰品，而是会真正带着闹钟四处跑的哟。这个由NANDA所推出的“Clocky”闹钟，最大的特色就是能在预定时刻直起嗓子满屋子乱转撒欢，让你不得不爬出被窝找到它的踪影，才能关掉它那恼人的噪音。至于价格嘛，只需要49.99元，够便宜吧。啊哼，不好意思我忘记告诉你了，那是美元……

二击升天

看完了长俩轮子跑的闹钟，你是不是会赞叹闹钟设计师们的精彩创意了？但是，如果你家床和桌子比较高，怕这个四处乱跑的小家伙把值钱



的玩意儿都搞坏了的话，还是再来瞅瞅这款由设计师Ena Macana设计的迷你直升机型闹钟吧。一看这个小家伙的造型，我当时就联想到了“装着哆啦A梦竹蜻蜓的哈罗”。本来挺萌的一个小玩意儿，没想到发出的闹铃声音竟然是烦人的“嗡嗡”声。且不说这家伙万一没电了掉下来，会不会砸到人脸上。就算不砸到脸上，一不小心被当作苍蝇拍下来也不好嘛。

三击成仁

最后我们要介绍的闹钟虽然没有上面两款那么欠的外观，但直接从罪恶的“根源”——床下手的设计也不得不让人佩服一下。这款空气床闹钟由一个强力的空气压缩机、一条软管和一个空气垫子组成。平时空气垫子是干瘪的，但只要把它放在床下并到了设定的时间，这个小垫子就会进行快速地膨胀与收缩。想想床会自己扭动是一种什么感觉吧，你就是不想起来也睡不塌实了。

目前这款闹钟正在日本国铁东线列车上贩卖，并且销售人员还宣称，这闹钟的确也让他们的列车长无睡过头之虞，难道这就是日本列车向来准时的原因？最让人心动的是，这家伙仅仅只卖800元，呃，还是美金……





到哪里都在一起！无处不在的多罗！

SCE的超人气吉祥物井上多罗一直深受广大玩家的宠爱。有时，甚至连非游戏爱好者的女性也都被其可爱、调皮的外貌所吸引。多罗自1999年诞生至今，已经整整8岁了，然而这只不会成长的单纯小白猫依然在为自己诞生之初就定下的不切实际的远大目标——“将来想成为人类”努力着……不论是从学习语言文字还是各种动作形态上来说，可爱的多罗都仍然在为这个难以实现的目标奋斗着，我们不知道SCE是否有一天会发善心为多罗实现它的这个心愿，但是它坚持不懈的精神也越发让更多的人深深地喜欢上这只表情很贱、性格很单纯的活泼猫咪！

对于这只人气旺盛的调皮猫咪，喜爱它的人们已经不能接受只在游戏中才能与它“亲密接触”了，于是越来越多的多罗周边登场，从最普通多罗毛绒玩具到印着多罗可爱脸蛋的各式各样奇异周边，甚至还有人不惜打扮成多罗那可爱的外形……

















▲各式各样的多罗周边，从瓷娃娃到多罗脸餐桌，甚至还有水深探测仪？





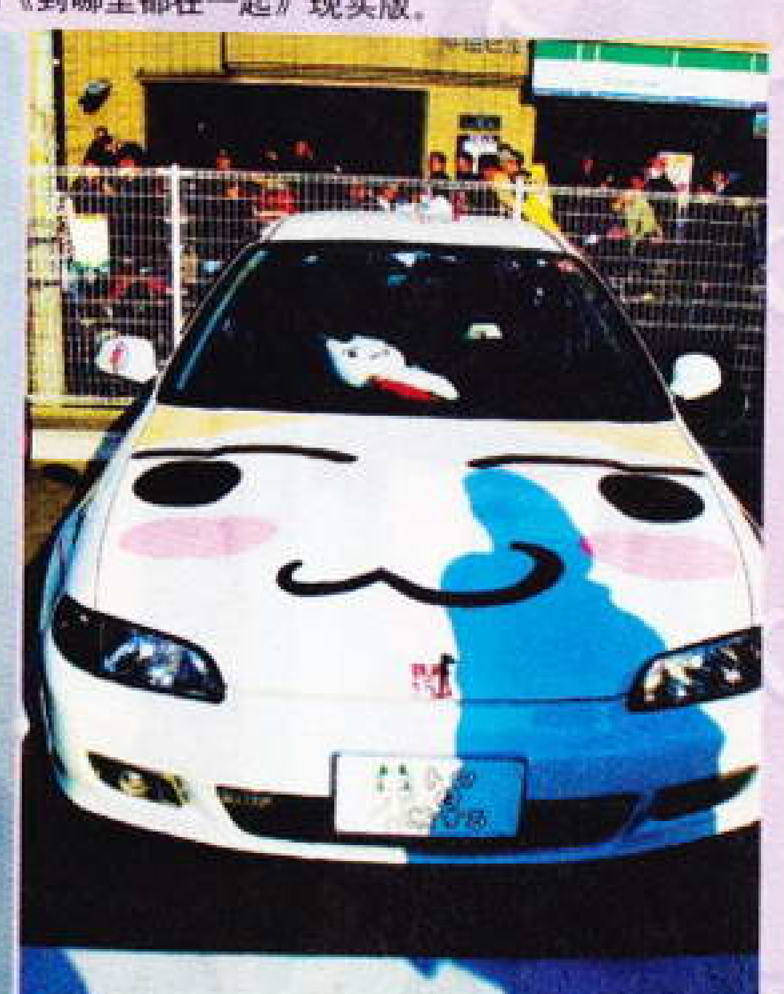






▲由韩国玩家利用多罗娃娃亲自演绎的《到哪里都在一起》现实版。





▲多罗COS秀，虽然这个MM打扮成的多罗非常可爱，但是总觉得少了一丝多罗的调皮感。相较之下，这辆汽车COS的多罗就有趣多了。

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

大人气音乐游戏《DJ Max 携带版2》以劲爆的POP音乐配以绚烂华丽的画面吸引了大批玩家不惜"蹂躏"自己的PSP按键。每一首歌曲都有一段属于自己的独特故事，每一段MV的画面都有专门画师来绘制创作，绚丽的故事画面让玩家在享受美妙音乐的同时还会被这一个个动人的MV故事深深吸引。本次的美图秀就让我们来欣赏这些打动人心的故事画面。



■这对淡紫色头发梳着俏皮发型的双子姐妹是本作中最让人印象深刻的角色，这些画面都出自歌曲《Ladymade Star》。

■这张图出自歌曲《DIVINE SERVICE》，这首曲子的MV讲述了一个哀伤的爱情故事。



《SEOLEIM》是一首风格轻快的歌曲，它的MV故事和歌曲同样的清新。

成为堕天使的少女依然沉浸在自己的梦境中。

文 小豆子 编 LIKY



VOL.44

国内3G牌照又有新消息，信产部的高层领导公开表示，TD-SCDMA试验与发牌无关。对于WCDMA、CDMA2000两个标准，政府将保持技术中立态度。这意味着，即使在今年第四季度TD-SCDMA试验没有结束前，政府也可能颁发3G牌照。本辑开始，我们将新增一些小版块，希望大家能喜欢哦。

本辑话题

百宝箱重新开启

在4月下旬，众多SP提供商接到了移动发出的“百宝箱业务恢复接入及业务申报”的通知，通知中移动表示百宝箱业务于4月20日恢复接入及业务申报。这意味着冰封数个月的移动梦网百宝箱重新解冻，众多SP可以正常向移动申报业务，广大玩家也能从百宝箱上下载到最新的游戏和软件。

作为国内最大的手机游戏、软件下载平台，百宝箱是广大SP力争的战场。然而，由于自身设计上的漏洞以及监管的不利，百宝箱曾一度被用户斥责为垃圾箱。很多玩家为游戏的精彩介绍所吸引，但是下载以后却发现游戏制作得非常粗糙。为了能将游戏销售出去，SP也是费劲脑汁，使用最多的招数是自己购买游戏，让游戏排名上升，从而吸引更多玩家。大量劣质游戏让玩家对百宝箱失去了信心，也让移动最终决定对百宝箱进行整改。

整改的首要任务是对物理平台的升级。新百宝箱采用了华为开发的通用下载平台，针对现行机种加入了Symbian、WindowsCE系统游戏的下载。另外，还对软件审核、结算等各方面的规则进行了重新制定。力图打造一个公开透明的游戏、软件下载平台。重新开启的百宝箱会带给手机游戏行业怎样的影响呢？让我们拭目以待。



《赤色战略》内测开始



由广州盈正制作的手机网游《赤色战略》于4月下旬开始内测。游戏被誉为《盟军敢死队》回合制版，玩家可以操纵士兵、坦克去攻击敌人。游戏加入战场迷雾效果，敌军进入我军视野后才能被发现。弹药需花钱购买，战斗时一定要节省使用，如果战败会被敌方缴获全部弹药。为了鼓励新手，厂商还为玩家准备了包括PS3游戏机、诺基亚N73手机在内的丰厚礼品。有兴趣的朋友可以用移动手机登陆 http://wap.3guu.com 下载。

热辣新闻

《苍神录》第二章第二回修正版发布



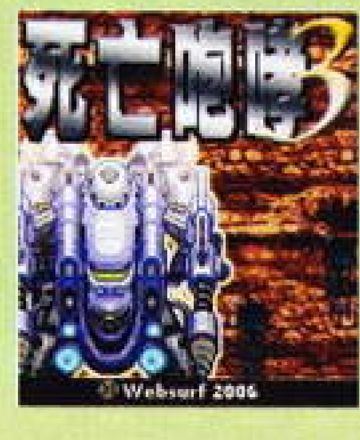
“奥尔信息”制作的大型手机游戏《苍神录》凭借着精致的画面和优秀的剧情赢得了不少玩家的青睐。在4月上旬发布的第二章第二回中，玩家们发现当剧情发展到攻打二当家时，游戏无法正常继续进行。开发小组接到玩家反馈以后，也极为重视，以最快的速度于4月下旬推出了修正版，修复了攻打二当家中途退出后造成连锁事件错乱的现象，还修正了蛇皮出现几率太低的问题。玩家们可以到捉鱼网站的游戏官方论坛下载修正版。



本版块将会为大家介绍一些已经发售而且评价非常好的手机游戏。首次为大家推介的是由逸豆数码开发的STG《死亡咆哮3》。

《死亡咆哮3》

玩家要操纵国际刑警去摧毁军火走私集团。玩家可以从史东、妮娜和丹尼三位刑警中选一位进行游戏，每位人物的能力不同，建议选择HP和速度都比较平衡的妮娜。角色可以使用的武器包括激光弹、霰弹、榴弹等，用于对付不同的敌人。游戏采用俯视场景，画面比较细腻，手感也不错。喜欢射击游戏的朋友可以尝试一下，下载请登陆 http://www.hito5.com。









《江湖II》赚钱有道

文朗科技开发的手机游戏《江湖 II》虽然画面简陋，但却有着异常丰富的剧情。游戏中，玩家经常为钱而苦恼。其实，赚钱并不是件难事。每到一个新城市中，玩家均能够进入当铺买卖道具。同样的物品在不同城市的当铺中有不同的价格，那我们可以利用其中的差价赚取利润。比如低价在苏州购入丝绸，再到京城以高价卖掉。仔细观察，会发现很多物品的差价都很高哦。只要有耐心在各地之间奔波进行物品的倒买倒卖，很快你就会成为富翁了。





玩机一族

向摩托罗拉 A1200 内存中传送文件

很多朋友都知道向摩托罗拉 A1200 的 TF 卡中传送文件的方法，但如何将文件传送到手机内存中呢？下面来告诉你具体步骤。首先将要转存的文件拷贝到 TF 卡中，然后将 TF 卡插入 A1200，进入我的收藏项目并定位在 TF 卡上。用触摸笔选择具体的文件名，停住一会不动会出现操作对话框，选择移至再选择我的收藏即可将文件移动到手机内存中。

新机看台

三星 F307

参考售价 3600 元

时下音乐手机的概念越发流行，三星最新推出的F308更是将音乐与手机完美结合。F308 采用独特的双面设计，正面是普通的手机键盘，外加可以显示来显示号码的小尺寸液晶屏。背面则与一只MP3 播放器无异，采用 176 × 220 像素的屏幕，音乐播放按键一应俱全，方便用户操作。F308 内置 200 万像素摄像头，支持 TF 卡扩展内存，可以安装 JAVA 游戏。音乐播放方面则支持 3D 音效、播放列表以及唱片封面显示功能。如果你喜欢音乐又喜欢耍酷，F308 将是你最好的选择。



新游上线

幻想水浒传

根据《水浒传》改编的手机策略游戏，玩家可以从宋江、高俅、方腊三大派中选择一派，招兵买马，最后统一全国。游戏采用军事月、内政月交替的形式，每个月可用的指令数都是固定的。著名的 108 将会悉数登场，每个人的武力、智力各不相同。战斗采用战棋形式，玩家要根据兵种相克与阵形相克来布置军队。

厂商	捷通华声	类型	SLG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V600 E398 L6／索尼爱立信 K506C K700C K750C 等		
优点	加入收集要素		
缺点	系统有些单调		









综合评分 7

厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

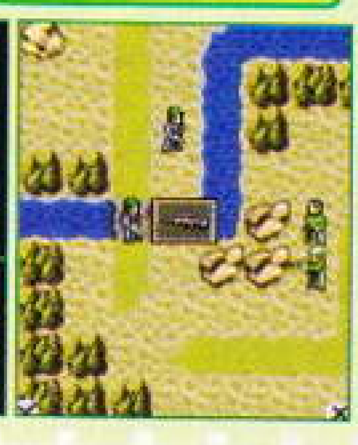
下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品上线

猎蜥行动 人质危机

厂商	岩浆数码	类型	S·RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V303 V3 L6 L7 E398／索尼爱立信 K503C W810C K790C 等		
优点	众多武器可选		
缺点	画面有些粗糙		

国产手机策略游戏，玩家要操纵特种部队去解救被绑架的人质。玩家使用的兵种包括狙击手、突击手、投弹手，装备的武器则包括手枪、冲锋枪、狙击枪、手雷等，不同武器有着不同的攻击力和精确度，每个兵种的队员对不同武器的操控性也不同。战斗采用回合制，用不同颜色的方格来表示攻击区域、治疗区域。









综合评分 7

厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→策略



近日，Capcom官方举办的“モンスターハンター フェスタ”（中文译为“猎人节日”）活动正在本土如火如荼地进行着，这项活动的主要内容是利用《MHP2》新加入的「チャレンジクエスト」（挑战任务）来进行最速挑战，从而选出日本本土的“最速猎人”。下面就让我们来一同看看详细的资料。

活动是从4月16日开始的，到官方指定游戏店面报名后的猎人首轮需要通过的试练是店头的预选大会，讨伐内容选择的是游戏训练所里“演习任务”的01号“青怪鸟讨伐训练”。由于挑战是限定2人参加，因此要想达成最速的目的则要在武器的选择（还包括道具的初始分配）以及协同作战方面有非常好的表现。

任务基本资料

讨伐对象：青怪鸟一只
具体血量：2184（体力略少于集会4★青怪鸟）
指定地点：大斗技场
限定参加人数：2人

任务提供武器

片手剑：ポイズンタバルジン
攻击力：182　毒属性：240
角色发动技能：砥石使用高速化、体力+10
初始配给有利道具：大タル爆弹×2、支给专用落とし穴

大剑：ヴァルキリーブレイド
攻击力：624（绿色斩味槽极短）
角色发动技能：体力+10
初始配给有利道具：支给专用闪光玉×1



大锤：スパイクハンマー改
攻击力：572
角色发动技能：气绝无效
初始配给有利道具：大タル爆弹×2

长枪：パラディンランス
攻击力：253
角色发动技能：砥石使用高速化、体力+10
初始配给有利道具：大タル爆弹×2、支给专用闪光玉×1

轻弩：デザートストーム
攻击力：180
角色发动技能：通常弹・连射矢威力UP
初始配给有利道具：大タル爆弹×2、LV1麻痹弹×5

任务分析

从以上所给武器列表来看，片手剑由于攻击距离的关系不能很好地命中高伤害部位，而毒攻击虽然能削去青怪鸟300的体力，不过鉴于其缓缓执行的扣血方式应该从理想选择武器里剔除。大剑方面优秀的攻击范围乃一柄“双刃剑”：虽然能保证命中高伤害部位但是极易影响到队伍中的同伴，再加上“ヴァルキリーブレイド”的斩味并不优秀这一隐患，同样是应该被排除在选择范围内。剩余的三种武器中，大锤由于有将怪物至晕的特性应占有一席之地。长枪有“闪光玉”辅助战斗，并且可以透过斜上刺打击翅膀，与主要攻击头部的大锤配合起来相当合适。至于轻弩，首先使用“麻痹弹”后可以用贯通弹集中攻击翅膀，虽然不会对同伴造成什么影响，不过攻击伤害输出方面会略逊色于长枪。综合上面的分析，选择“大锤＋长枪”将会是最理想的组合。

各店面成绩最好的总共8对组合将晋级参加该地区的总决赛，地区总决赛将采用雪山轰龙讨伐任务来进行挑战，目前该任务官方已经开始配信发布，玩家可以去下载来体会一番。

任务基本资料

讨伐对象：轰龙一只
具体血量：2400（体力与村长5★的轰龙相当）
指定地点：雪山（夜）
限定参加人数：2人

任务提供武器

片手剑：雷神剑インドラ
攻击力：224　雷属性：200
角色发动技能：自动マーキング、ボマー
初始配给有利道具：大タル爆弹×3、支给用大タル爆弹×2

大剑：フルミナントソード
攻击力：624　雷属性：240
角色发动技能：全耐性+5、属性攻击强化
初始配给有利道具：携带シビレ罠、支给专用闪光玉×1

大锤：バサルブロウ
攻击力：780
角色发动技能：回避性能+2
初始配给有利道具：麻痹投げナイフ×4

长枪：ヴェノムランス
攻击力：299　毒属性：150
角色发动技能：ガード性能+1
初始配给有利道具：携带シビレ罠、支给专用闪光玉×1

弓：オオバサミⅣ
攻击力：299　毒属性：150
角色发动技能：贯通弹・贯通矢威力UP
初始配给有利道具：携带シビレ罠

任务分析

在本任务中片手剑虽发动有“ボマー”技能并配给了5个大爆弹，全部命中下来伤害非常可观，但是使用爆弹对于同伴来说也比较危险，因此并不太推荐选用。大锤在初始配给有4枚麻痹飞刀，麻痹后对准头部使用两轮△键三连击后再随意接续一招就能将轰龙至晕，这样一套下来就大锤单方面便能给予其1000左右的伤害，因此能稳占一个名额。除此以外的其他武器所配给的初始道具都相当出色，对于辅助大锤完成下面的工作能发挥很大的作用，因此玩家可以根据对武器的熟练程度自行选用。

就以上两个组队讨伐任务，编辑部内也进行了小小的速杀比赛，成绩最好的分别是青怪鸟用了3分05秒，武器组合选择的是长枪+大锤；轰龙用了4分06秒，武器组合选择的是弓+大锤组合(不知道这样的时间是否入流（笑)，不过官方未给出预选赛优胜者成绩也算比较可惜)。





从地区脱颖而出的选手将于6月10日聚集到东京进行最后的总决赛，优胜者将获得特制的怪物猎人徽章以及丰厚的奖品。同时官方也会在那天为大家展现很多精彩的内容，其中包括实际尺寸大小的大剑“タクティクス”以及160cm的雄火龙模型展示；PC版《怪物猎人 开拓者》最新影像放映；提供特殊任务给到场者下载并且还能体验全新的《怪物猎人》卡片游戏等活动要素，光看到这里就让人热血沸腾了，希望有条件又热爱“《怪物猎人》系列”的玩家届时可以去参加。



◀展示者身高为180cm。

栏目主持 米饼轩



超级玩家在沉寂了数辑之后，今天终于又热血回归了。《MHP2》的风暴在持续了2个月之后依然猛烈地刮着，许多新猎人也在不断地加入到这个庞大的讨伐队伍当中。为了满足各位读者亲眼目睹达人挑战的愿望，宇轩特地请到了怪物猎人集会所撰稿人雷文为我们录制了他精彩的多人虐龙视屏，并收录到本辑口袋光环中。大家一定不能错过哦。

超级玩家：雷文
经常出没区域：levelup怪物猎人区
职位称号：levelup怪物猎人区版主
最喜欢的游戏：怪物猎人
最擅长的游戏类型：战棋类
擅长使用武器：全部

新主持人登场

软饼干： 大家好，欢迎收看超级玩家栏目，我是软饼干，今天我们请到的这位达人就是传说中的神奇猎人——雷文，大家热烈鼓掌！

（场下一片肃静）

软饼干： 咦，观众的气氛怎么有点不对劲啊？

客串的米格：那当然，今天有新人来了嘛。

宇轩： 大家好，我是掌机王新小编宇轩，今后的超级玩家栏目将由我和饼干兄、米格共同主持。我一定会继承本栏目的光荣传统，不畏艰险、不怕困难、不……（以下省略数千字开场白）请大家多多支持，谢谢！谢谢！

（米格、饼干同时举起平底锅向宇轩猛砸下去：小样，让你那么多废话！）

软饼干： 这下世界就清净了，让我们由请雷文同学登场！

雷文： 大家好，我是雷文，不过算不上"神奇"，只是一名普通猎人而已啦。

宇轩： 怎么能说是普通呢？像这样的虐龙方法，一般人是绝对想不到的啊。

软饼干： 恩，你怎么还没挂呢？好吧，我和米格正好先闪会儿，交给你咯。

宇轩： 嘿嘿，以我小强般的生命力，哪有那么容易挂的。雷文同学我们开始吧。

雷文：好的，从哪说起呢？

多人挑战才是猎人们的乐趣所在

宇轩： 那就先说说你怎么喜欢上《怪物猎人》这款游戏的吧。

雷文： 怎么喜欢的？爽快、自由度高、有难度、系统复杂……

宇轩： 一旦爱上了一款游戏，一时半会儿还真说不清楚。

雷文： 要我举出《怪物猎人》的优点，我可以说上整整一小时。

宇轩： 汗，我们没有那么多的篇幅。

雷文： 开玩笑的，其实《怪物猎人》最有趣的地方就是多人联机的部分，几个带PSP的朋友聚在一起，没有什么游戏比这个再合适不过的了。

宇轩： 这也是你放弃传统达人的单人挑战，改为多人联机虐龙的原因吧。

雷文： 是的，这是我本次挑战的初衷之一。

宇轩： 之一？那意思就是说还有其他原因咯？

雷文： 就不告诉你，就不告诉你，就不——告诉你！（请用《小龙人》主题曲唱）

宇轩： 伤自尊了，残念中请勿打扰。

雷文： 看您低落的。还有一个原因就是单机有太多人挑战了，不玩出些新花样，怎样算得上是超级玩家呢？

宇轩： （流泪状）感谢您为我们栏目做出了贡献。

雷文： 哪里哪里，应该应该。

其实《怪物猎人》是一款科幻游戏

宇轩： 下面我们来看看这张图，它是从你的视屏中提取出来的。



雷文： 呃，是打银火龙的时候吧，那道光有点诡异。

宇轩： 寻找诡异画面是我的专长。

雷文： 不愧是《怪物猎人》，光影效果那么到位。

宇轩： 你可以想象成科幻游戏里的激光。

雷文： 其实《怪物猎人》本身就是一个科幻游戏。

宇轩： 何以说来？

雷文： 我们可以尝试加这么一个背景故事。2288年，由于小行星撞击，月球破碎成一条环状的陨石带。失去了潮汐作用的地球不再适合人类生存，为了寻找新的移民地，联邦政府耗资建造了一艘试验性载人宇宙飞船，并取名为“方舟一号”。经过多年的光速飞行，“方舟1号”终于在银河系悬臂代号为M-78的某星系第三颗类行星着陆了。可是这颗行星有强烈的地磁干扰，导致所有的电子设备均瘫痪，既无法正常进行科学基地的建设，也无法发送任何电磁波返程信号。于是，承载方舟的人们只得从石器时代开始，以狩猎各种外星类恐龙生命为生。好在飞船搭载的激光武器采用了机械光学构造，虽然失去了粒子扩散系统，威力大大降低，但依然能够使用。经过一番系统地改造逐渐衍生出了一系列以冷兵器为原形的亚激光武器。另外“次元空间传送系统”也采用了纯光学技术，隔绝了外界干扰，所以这也正好解释了为什么猎人一接到任务就会瞬间传送到想去的区域了。而G级任务的随机传送可能是因为强力怪物对时空坐标会进行一定程度的扭曲……

宇轩： 雷文同学，你太有才了。

雷文： 过奖过奖。

“耐心”是关键

宇轩： 你觉得想要成为一名优秀的猎人必须具备哪些条件？

雷文： 两个字——“耐心”。

宇轩： 我还以为是“努力”、“认真”、“热血”什么的呢。

雷文： 只要耐心就可以了。你想，做一套好装备要花多少时间？杀一个G级怪物又要多长时间？要么30分钟甚至1个小时之内都不失误，要么就被秒杀。可见“耐心”两字的精髓被这个游戏发挥得多么淋漓尽至啊。

宇轩： 有道理。光是看着那几百小时的游戏时间一般人恐怕就承受不了了吧。

雷文： 其实2代的上手非常容易。新人完全可以不用害怕，在《怪物猎人》的世界里，游戏时间的流逝是很快的。

宇轩： 你这是在做广告么？

雷文： 《怪物猎人》，让你体验撕裂的快感！（血腥现编版）

宇轩： 老卡没招你当策划真是屈才了。

雷文： 看你又在夸我不是？哦，不好意思，都那么晚了。我在KAL上还有猎人集会活动，先走一步咯。

宇轩： 好的，希望以后也能看到你精彩的表现。

雷文： 一定。

超级玩家悬赏通告



悬赏内容

《超级玩家》从下辑开始正式扩大定义范围，不再局限于只征召游戏达人，会面向更多身怀绝技的玩家。如果你有一门掌机软硬绝学，如果你会制作搞笑特色视屏，如果你对一个游戏系列相当了解，如果你是正版收集狂人，又或者你只是突发灵感想到了一个游戏创意玩法想向广大玩友展示自我的话。不用拘泥，不用迟疑，赶快来《超级玩家》投案自首吧。当然，对于传统的达人玩家，我们依然热烈欢迎，如果能配上适合《口袋光环》播放的影像，那就更棒了！赏金从优，速度要快哦！

悬赏方法

E-mail自首法：pgking@263.net

请在标题注明“超级玩家”字样，并在内文简单介绍一下投稿内容以及联系方式。

QQ群自首法：19902465（超级玩家官方专用群）加群时请注明您的绝学内容或是挑战名称，谢绝无意义乱入。



文 软饼干

300 VS 100000 是男人都该看！

公元前480年，曾两次侵略希腊未果的波斯帝国，在新任国王薛西斯一世的号召下又展开了强硬的军事行动。十万波斯大军很轻松地占领了希腊北部，接着便挥军南下到达依山傍水的险要之地——温泉关。波斯军久攻不下之时获得当地密探的情报，从温泉关附近的密道偷袭了希腊军队。在如此危机的形势下，斯巴达王里奥尼迪斯下令让希腊主力撤退，自己则率领300名精英留守温泉关。壮烈的战歌开始奏响，300人对100000人，也就是说每3名斯巴达战士要对付1000名波斯士兵。在如此悬殊的人数比例下，300名勇士终究还是血洒战场无一幸免。不过让波斯军损失了近两万人的傲人成绩，也足以让本战役永载史册了。

以上只是历史书中叙述的内容，原著作者弗兰克·米勒可不管那么多，摈弃了历史事件中前后累赘的段落，直接把最爽快的战斗部分给提炼了出来，而本片导演也挺配合，使得全长117分钟的片子一直在刺激着观片者的眼球，从无冷场。油画般的画面结合极富美感的流畅动作足以让人屏息。斩杀、箭雨、血浆喷溅，兵器与肉体接触时大都以时快时慢的镜头来展现，心也会不由地跟随着斯巴达战士死之舞蹈的节奏而跳动。片中几段斯巴达战士连续斩杀十几名敌人的场面，那一连窜近乎完美的动作让饼干如同学生时代观看《KOF》达人华丽的表演般大气都没敢喘一下。而斯巴达方阵直面犀牛冲击的那段则更为惊人，从犀牛厮吼着开始冲锋直至被长矛击中倒在斯巴达战士的脚下而告终，虽然饼干从开始就知道这只是一个耍帅的镜头，但带来的震撼效果比某些烂片中不知所谓的耍帅动作要好上不知道多少倍了。如此例子在片中不胜枚举，也不多罗嗦了。本片的配乐绝对出彩，由于懒得去查该片的背景音乐是出自哪位高人之手，所以也无法说出个究竟来。反正摇滚味十足的音乐搭配满屏幕的披风肌肉猛男确实有够拉风的。山顶上豪雨中的一群斯巴达猛男怒视侵略者舰队时的劲爆配乐着实让正在熬夜工作中的饼干为之一震，大脑清醒度瞬间变为自然醒后的状态，用米格的话来解释就是脑神经受到了从耳膜和视网膜传递过来的双重刺激，肾上腺素急速分泌的缘故。(— —b)

本片的票房高的吓人，首映7100万的成绩足以说明问题。不过对本片的评价还是有持反对的声音，说本片光是打打杀杀缺乏内涵。其实饼干个人觉着吧，片子只要好看就行，在心情郁闷或是有压力的时候看下也算是一种发泄。

小编们的观片感受

以后看不到如此神片该怎么办啊～啊～啊～（回音）

这是一幅117分钟的油画。



为什么看完片子后闭上眼就会出现一群内裤肌肉男的身影呢？



电影的起源

1895年，法国卢米埃尔兄弟制造出“移动电影机”，开始公开放映短片，电影便正式诞生了。早期电影都是无声的，最初仅拍摄一些活动景象或舞台演出的片断，后逐步从通俗娱乐形成为一种独立的艺术形式。

垃圾堆里唱情歌

千秋真一，身份：桃丘音乐大学钢琴系超优等生。

属性：王子。特技：钢琴演奏天才；指挥等级也一流；料理水平更是大师级。

野田惠，身份：桃丘音乐大学钢琴系超问题儿。

属性：怪兽。特技：弹琴不看谱；即兴演奏超擅长；懒惰能力无限。

问题：是王子找到了公主，还是公主遇见了王子？
证明：王子由于儿时交通事故的阴影患上了严重的飞机轮船恐惧症，以至影响了他成年后的出国深造。自暴自弃说要放弃音乐的王子在被邻国女王（声乐系前女友）以丧家犬羞辱之后，醉倒在邻居家门口。
答案：王子被怪兽捡走了！
答案后续说明：王子在梦里感受到了风和悠扬的钢琴奏鸣曲，迫不及待地醒来后发现自己躺在充满恶臭和垃圾的窝里，有只怪兽转过头来说：千秋学长，昨晚的事还记得吗？然后王子就跌到噩梦里去了。

二之宫知子的漫画《交响情人梦》就以这样的两人的相遇开始，弹出一首关于梦想与爱的奏鸣曲。女主角野田惠可算是颠覆了女人要贤惠的祖训，不但好吃懒做而且作风邋遢，行为脱线。漫画里那个摆了一年的饭菜、长出蘑菇的衣服和各种诡异垃圾的房间应该可以让无数臭男生汗颜了吧。可以厚脸皮的在没米的时候对邻居说给我饭吃，没电没水的时候直接无耻的寄生到邻居的被窝里；可以说是另一层次上的野蛮女友。被“虐待”的邻居，男主角千秋真一，外表俊朗，个性高傲，却意外有着胆小的一面，神经质洁癖，似乎还有成为搞笑艺人的潜力。但正是由于他独特的眼光，才发掘到了野田惠以往不为人知的天才部分，在生活中看似不搭界的两人，逐渐在音乐中取得的微妙而难得的协调性；并且以他们为中心，牵出了一批拥有独特个性的音大学生：致力于用小提琴演奏摇滚的峰龙太郎；家里有数把百万名琴却经常饥寒交迫的富家女佐久樱；暗恋千秋王子的纯情定音鼓手奥山真澄（男，高跟鞋爆炸头，有小胡子）等笨蛋学生，在他们同样BT的导师——老外指挥家法兰兹.冯.修德列杰曼（自称米奇的色老头）的组织下结成了对抗学校首席A乐团的管弦S乐团，开始了天才和异端天才的对抗。虽然导师本人因个人恩怨中途倒戈，S团由千秋代班……

即使从当初的少女漫画一路被归档了搞笑漫画里，《交响情人梦》作为近年难得的音乐漫画，在随时可见的恶搞情节当中仍用了相当的篇幅来说明乐理知识，把它当作是音乐白痴的入门讲座来看也不为过。作者在阐述乐理的同时也小小地嘲弄了一下墨守成规的传统音乐学府，最经典的恐怕就是S团成员在汇报演出中全员将琴竖直到肩的类摇滚风格的弓法，这一幕在连续剧里被改成了更加不按理出牌的将琴旋转360度。由傻瓜学生们组成的S团的完美演出再次印证了“没有学不好的学生，只有不会教的老师”这句话。

《交响情人梦》在去年被拍成电视剧，众望所归的高收视率捧红了原先默默无闻的男女主角：玉木宏和上野树里。而漫画还在遥遥无期地继续，告别音大的朋友漂洋过海的王子和怪兽依旧吵闹着开始他们新的梦想征程。

PS.这部漫画难得地出现了
中国留学生的身影，
欢迎爱国人士参阅。



动漫关注版

《寒蝉鸣泣之时》第二季7月起播放

继上一次影漫空间为大家介绍了大受好评的悬疑动画《寒蝉鸣泣之时》，这部作品的第二季即将于7月起继续放送，广大的FANS又有福气了！

又能看到萝莉了……（激动）

用血腥来冲淡一下已经甜得发腻的萝莉世界猎奇和悬疑爱好者不容错过。

这些命运坎坷的少女们在新一季中还将遭受命运怎样的折磨……

米饼教室



栏目主持：米饼

米格大哥，买PSP究竟需要注意哪些地方啊？饼干大叔，NDS究竟怎么拷贝游戏啊？每天，米饼面对一大堆读者来信，都会看到各种各样的初级问题。“这些问题我们好像在40辑回答过吧！”“不对，是30几辑时做过详细介绍。”“那让读者邮购？”“这一辑读者服务部那边恐怕都没有存书了。”……PSP、NDS已经诞生了两年多，而许多初级教程与介绍都要追溯到很久以前的《掌机王SP》。为此我们开设了这个新栏目，从零开始介绍掌机的玩法和使用，错过了以前的《掌机王SP》，可不要再错过这次的米饼教室哦。下面就让我们来看看今天的内容——什么是PSP？

邂逅PSP！

软饼干：米格老弟，你是什么时候买的PSP啊？

米格：说起来饼干大哥可别笑，PSP出了1年多我才买，当时并不怎么了解PSP，只是看了PSP的游戏画面，再加上听歌、看电影的功能，就忍不住想要一台，心想这下就不用再为宿舍熄灯发愁了，于是就让朋友直接从深圳帮我买了一套。(^_^)

软饼干：你小子怎么混进《掌机王SP》当编辑的啊……LIKY、马修他们可是在PSP刚出不久就都入手啦！

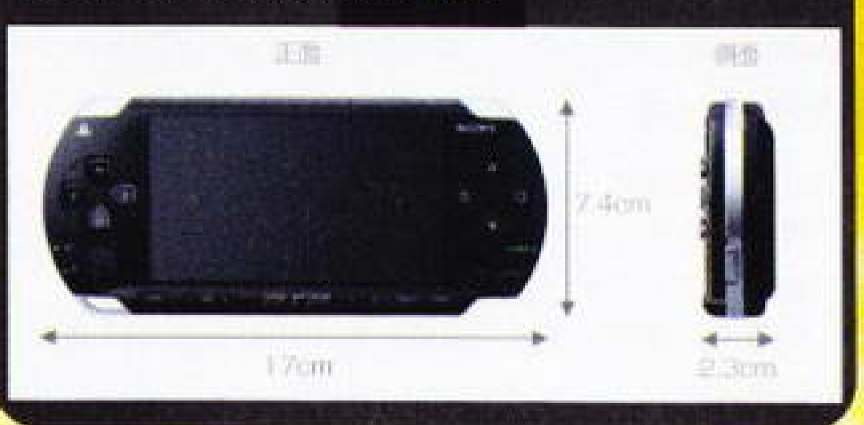
米格：入手虽然晚了点，可本人天性聪颖、悟性高强，很快就掌握了PSP各方面的软硬知识嘛！ (XD)

软饼干：又开始臭屁了，那么这次你就来为我们介绍一下PSP吧！

米格：好，且听我慢慢道来。(—0—)

什么是PSP？

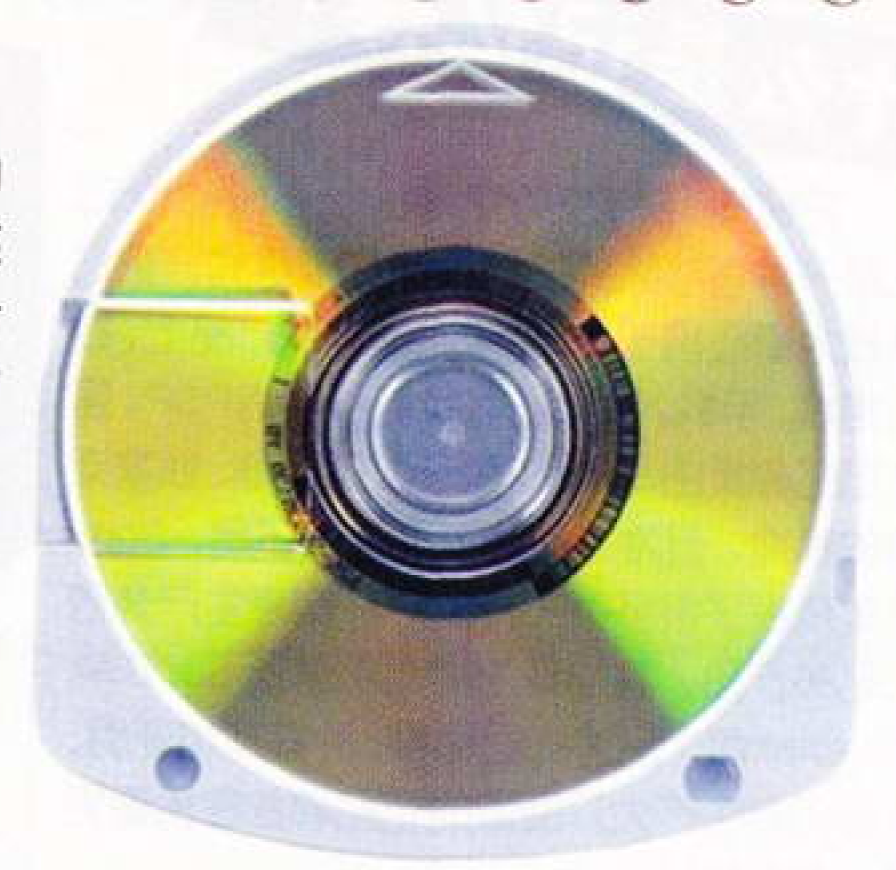
Play Station Portable（PSP）是日本Sony旗下的SCEI（Sony电脑娱乐）于2004年12月12日在日本发售的掌上型游戏机。标准售价为19800日元，在中国大陆的售价从1300～1700不等，取决于颜色与版本。PSP的屏幕采用TFT全透式夏普ASV超广可视角液晶屏幕，显示效果一流，可以说是PSP最大的卖点之一，当然为与之相配，PSP的图形芯片性能也不一般，介于PS与PS2之间的3D多变形绘图能力，支持曲面NURBS建模和Hyper-Smooth快速3D平滑技术也让PSP的3D效果更佳出色。



PSP基本规格

商品名	PlayStation Portable(PSP)
机身颜色	黑/白/粉红/蓝/银灰/金色
大小	170×23×74mm(长×厚×宽)
重量	280g(包括电池)
CPU	PSP CPU(MIPS32位内核)，1～333Mhz(由软件控制，基于电力续航考虑目前锁定上限为222Mhz)
内存	32MB
自带DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸16：9 TFT液晶显示屏，分辨率480×272像素，1677万色
光亮度	200/180/130/80 cd/m2
声音	自带立体声声音输出
主要输入输出方式	IEEE802.11b无线网(Wi-Fi) USB2.0(mini-B) Memory Stick Duo

什么是UMD？



Universal Media Disc（UMD）是SCEI为PSP专门开发的一种特制大容量光碟多媒体存储媒介，直径6cm的小巧体积，却具备1.8GB的超大容量，以及安全防护防盗拷设计，外部采用硬壳保护不怕光碟受损，能广泛运用在游戏媒体、影像媒体、音乐媒体等多种用途，目前除了SCEI使用UMD光碟生产PSP掌机对应游戏软件之外，也有包含SONY音乐、环球、艾回等唱片公司推出UMD音乐光碟。

好莱坞八大影业对UMD光碟曾经非常看好，推出了许多UMD光碟电影，但最终由于PSP可以播放记忆棒中存储的MP4电影这一技术的冲击，UMD电影最终还是退出了历史舞台。

UMD的使用非常简单，打开PSP上的UMD盘舱后将UMD光碟与碟套一并插入，这样就大大降低UMD光盘的磨损可能性。如果你的PSP处在系统界面下，插入后PSP就会识别到UMD光盘，并自动跳转到UMD预览按钮下，这时直接按START键就能运行UMD光盘了。UMD光盘目前只有只读格式，使用128位AES加密技术，生产技术也由SONY独家垄断，因此目前市面上还没有任何盗版盘推出。

软饼干：其实相比UMD，大家更加关心的应该还是记忆棒吧。

米格：那是，毕竟现在大家玩游戏主要还是靠棒子嘛！

软饼干：对了，你不是做过记忆棒的评测嘛，不妨下面就来给我们介绍一下记忆棒的相关知识吧。

主要输入输出接口	Memory Stick Duo插槽
	USB接口
	外部电源接口
	耳机/线控接口
	红外线接口
输入键	方向键(上下左右)、滑杆、按键(△、○、×、□)、L、R键(各一个)、START、SELECT、HOME、POWER/HOLD开关、显示键、音乐键、音量调节键(+、-)、无线LAN开关、UMD盘舱开关
电源	主机附赠锂电池(一般可使用4~6小时)、5V直流外接电源
对应软件	PSP游戏、UMD音乐软件、UMD视频文件
解码器	视频H.264/AVC MP Level3
	音频ATARC3plus、WMA、AAC
安全技术	128位AES加密
	MagicGate版权保护技术
访问控制	区域码、年龄限制
无线通信功能	Infrastructure mode(通过热点进行多台PSP的连接)、ad hoc mode(最大16台PSP之间直接连接)
支持图片浏览格式	JPG、BMP、TIFF、GIF、PNG等
支持网络功能	RSS频道、网络浏览器、PS3联动下载PLAYSTATION Network游戏、Portable TV、PlayStation Spot、LocationFree Player、Flash浏览等

什么是记忆棒？



记忆棒，英文名称叫做Memory Stick，它是一种可移除式的快闪记忆卡格式，记忆棒被大量应用于Sony家族的电子产品上，数码相机、手机，当然还有我们手中的PSP。虽然记忆棒是由Sony独家开发的标准、独家支持的标准，但为了弥补技术上的不足，Sony还是授权了很多第三方生产厂商来生产兼容记忆棒产品，其中最为常见的就是SanDisk和Lexar两个品牌的记忆棒，而事实也证明，这些闪存生产大厂制造的记忆棒往往质量更好、寿命更长。

PSP所使用的记忆棒是Memory Stick Duo，它的外形尺寸为31.0 mm × 20.0mm × 1.6mm，目前产品最大容量为8GB，而根据Sony公布的资料来看，记忆棒在理论上将能达到最高32GB的容量。记忆棒的速度才是大家最为关心的话题，Memory Stick Pro Duo记忆棒理论最高读取速度为160 Mbps（20 MB/s），最小写入速度为15Mbps（约1.9MB/s），当然这些理论值在现实中是很难达到的。由于使用条件的种种限制，一般使用时PSP能达到最高速度的一半就已经很不错了。市场上2GB容量以下记忆棒的可选品牌还是有一些的，4GB容量的记忆棒目前最多的就只有Sony组装记忆棒和Sandisk记忆棒了。由于PSP破解游戏需要通过记忆棒来运行，因此一款大容量、高速度的记忆棒也成为购机必备之物，比较推荐的是4GB高速组装记忆棒，它是目前性价比最高的产品了。

软饼干：说了这么多，恐怕读者们都要听烦了，这些知识虽然技术了一些，但说不定以后就派上用场了。今天到这里就先告以段落吧，希望大家支持“米饼教室”哦！

米格：剧透一下，下次我们将为大家介绍如何购买PSP，最近想要购机的玩家可别错过啦。

软饼干：小子还说得头头是道啊，唬我啊！

米格：那当然，Ohohoho！（XD）

软饼干：不过我好像听说某人第一次拿到UMD光盘时二话不说上手就拆，以为像CD一样取出来才能播。

米格：是谁？是谁？犯这么傻的错误？（^0^）

软饼干：小子还装傻……（—_—b）

米格：（o_0）难道你想被灭口……



掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

OS掌机 3名

二等奖

M3DSS烧录卡 5名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SCL震动版烧录卡 2名

SCDSO烧录卡 1名

三等奖

北通PSP锂电池 BTP-0260 3名

北通PSP保护盒 BTP-226 1名

北通PSP保护胶套 BTP-228 1名

北通PSP保护贴膜 BTP-6219 1名

黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 1名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名

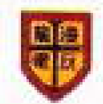
黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式：只要在2007年5月23日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中115页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第65辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

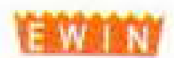


广州市京仕敦电子科技有限公司


龙漫电玩

ezflash EZflash小组


黑角电子有限公司



Ewin flash小组



GBalpha（中国）有限公司



DS Fire Link小组



广州市北通电子有限公司

Levelup网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



变形金刚漫画版 第一代（VOL.2）



变形金刚：超越你的想像！

Transformers: More than meets the eye.



变形金刚经典人物再度归来，继第一卷后再度呈现扣人心弦的全新故事，G1系列第二卷二度出击。加拿大传奇漫画公司DW传世之作，变形金刚漫画史上最高杰作。三大内容，精彩集合：第一代漫画三部曲第二卷；全部76名出场角色详尽档案；收录60分钟以上的激昂战曲。160页全彩中文版，由国内变形金刚汉化权威塞联阵狂飙译制，完全本土化译文。精彩不容错过！

5月11日 全国上市

特别提示：变形金刚漫画版 第一代 Vol.1 已上市 各地报刊亭销售中

王国之心 光与暗之书

160页16开精装特辑＋光之音CD

国内首本《王国之心》系列资料设定集，书中共收录了全系列剧情解析、全系列人物介绍、世界观名词解惑、怪物敌人图鉴一览、制作人员秘闻访谈、迪士尼相关动画总览、安塞姆报告书完全揭露、绝美插画及未公开设定图欣赏等精彩内容，能够帮助您从最全面的角度了解Square Enix的这一经典系列，绝对是《王国之心》爱好者不可不收的珍藏宝典。此外，光之音CD中还收录了游戏中最为优美的旋律供您侧耳倾听。

5月13日 全国上市





《王国之心》珍藏版资料设定集

原创故事＋最终幻想＋迪士尼动画的完美演绎

游戏·人



第二十三辑



时隔两个月，《游戏·人》又将与各位游戏文化爱好者见面了。本次的主要内容有：游戏产业解体真书、游戏评级制度透析等专业特稿，并有《那年夏天——缅怀逝去的童梦》、《这个职业不太冷——ACG杀手黑名单》、《我们的征途是星辰大海！——海盗空贼的异色浪漫》等专题企划，还会为各位展现关于“电影游戏”界头号巨星蜘蛛侠的一切……精彩文章，经典音乐，精美赠品，一个都不少，敬请期待！

5月中旬 清新登场



游戏光环DVD

第24辑

"游戏剧情影像馆"收录《王国之心 记忆之链》PS2重制版精彩剧情影像；《怪物猎人 官方情景剧 梦的狩猎生活》让你体验别样的《怪物猎人》风情；游戏闪客"光光作品"全集收录！最新力作《KOFX－达文西密码》让你笑破肚皮！《生化危机4 Wii版》及《生化危机 安布雷拉编年史》实际游戏影像首度公开！《偶像大师》金曲欣赏收藏第二弹！热血最强 收录《战神Ⅱ》挑战模式全关卡最高评价的精彩演示！



5月4日 全国上市

Xbox360专辑

Vol.1

◆卷首特稿：海外业内人士为您揭开Xbox360诞生之谜
◆特别企划：含泪回顾值得珍藏的Xbox经典大作
◆至尊年鉴：逐个细数发售至今不可不玩的Xbox360大作
◆典藏攻略：取自官方资料的超重量级典藏大作攻略
附赠精选影像DVD，内含1080p高清晰影像，至高游戏影音享受！

X360玩家专门志
典藏特大号
海量内容
精心制作

已全国上市







游小说

新栏目、新改进、新惊喜！

《游小说》第2辑震撼出击！

第2辑

本期起加赠影像＋音乐＋壁纸美图三位一体，极具收藏价值的迷你CD－ROM。这期《游小说》除了为大家献上国内最详细最全面的《逆转裁判4》剧本小说外，《如龙2》完结篇将震撼落幕，更有一期完结的《蓝龙》、《蔷薇法则》、《王国之心 记忆之链》（利库篇）等剧情小说，而《零 ZERO》、《幻想传说》的官方小说也将继续奉上。而且，本期还新增了"名场面"、"游戏议会"等全新栏目，并有更多新栏目锐意策划中。

已全国上市

掌机游戏综合发售表

5月份两大掌机平台上最受玩家关注的作品非5月10日发售的《最终幻想战略版 狮子战争》莫属，游戏中不仅保留了原PS版的内容，还在此基础上加入了全新制作的过场动画和联机模式，来自NDS版《FFTA2》中的主人公卢梭也将率先在游戏中登场。想必十年前在PS上体验过这款作品的老玩家，都会在PSP上重温这款杰作吧。5月17日，在国内人气绝顶的《应援团》即将推出新作，前作由于宣传方面的问题在日本的成绩并不理想，希望这款雄心勃勃的新作能卖个满堂红吧。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	29.99美元
2007年5月8日			
魔法工厂 新牧场物语 Rune Factory: Fantasy Harvest Moon	Natsume	A·RPG	29.99美元
2007年5月10日			
最强 东大将棋DS 最强 东大将棋DS	每日Communication	TAB	3800日元
2007年5月17日			
美丽日本语书写法·会话法DS 美しい日本语の书き方·话し方DS	IE Institute	ETC	3800日元
改造节奏大战 龙剑战记 カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	ACT	4800日元
DUKE更家的健康步行指导 デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4200日元
休闲成人拼图DS 世界名画1 文艺复兴·巴罗克巨匠 ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画1 ルネサンス·バロックの巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元
休闲成人拼图DS 世界名画2 印象派·后期印象派巨匠 ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画2 印象派·后期印象派の巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元
燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2 燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2	Nintendo	MUG	4800日元
2007年5月22日			
小死神与末日科学会 Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	ACT	29.99美元
加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	29.99美元
2007年5月24日			
真·幸运之星 激萌训练 启程 真·らき☆すた 萌えドリル 旅立ち	角川书店	AVG	3800日元
插画逻辑VOW イラロジVOW	FromSoftware	PUZ	3800日元
旺文社 出题顺序 国语DS 旺文社 でる顺 国语DS	IE Institute	ETC	3800日元
旺文社 出题顺序 地理DS 旺文社 でる顺 地理DS	IE Institute	ETC	3800日元
填字学习！地理·历史 クロスワードで学ぼう！地理·历史	Hudson	PUZ	2800日元
结界师 乌森妖奇谈 结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 出师表 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 出师の表	ASNetworks	ETC	3800日元

算术奥林匹克委员会考案 数字脑力锻炼 算数オリンピック委员会考案 数字で锻える脑力トレーニング アルゴ&トリンカ	TDK Core	ETC	3800日元
小小病毒 ぷちぷちウイルス	Jaleco	PUZ	2800日元
星神 HOSHIGAMI	ASNetworks	S·RPG	4800日元
触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2 おさわり探侦 小泽里奈 シーズン2 1/2 里奈は见た! いや、见てない	Success	AVG	4800日元
2007年5月31日			
实践锻炼眼力 DS眼力锻炼 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	Nintendo	ETC	3800日元
右脑回转 火柴棒解谜DS 右脑回转 マッチ棒パズルDS	Ertain	PUZ	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.14 THE 汽车驾校DS SIMPLE DSシリーズ Vol.14 THE 自动车教习所DS	D3 Publisher	SLG	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.15 THE 鉴识官2 触摸8起新事件 SIMPLE DSシリーズ Vol.15 THE 鉴识官2 新たなる8つの事件をタッチせよ	D3 Publisher	AVG	2800日元
新西兰物语DS ニュージーランドストーリーDS	CyberFront	ACT	3800日元
2007年6月7日			
数阵对战 数阵タイセン	Nintendo	PUZ	3800日元
股票交易师 瞬 株トレーダー瞬	Capcom	AVG	4800日元

PlayStation Portable

2007年5月1日			
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
无瑕人生 新牧场物语 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	Natsume	SLG	39.99美元
2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S·RPG	4800日元
2007年5月15日			
怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月22日			
加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
彩虹6号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
2007年5月24日			
死神BLEACH 灵魂升温4 BLEACH ヒート・ザ・ソウル4	SCEJ	FTG	4800日元
2007年5月31日			
Snow 携带版 Snow ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
大众高尔夫球场 Vol.1 みんなのGOLF场 Vol.1	SCEJ	SPG	5800日元
2007年6月7日			
最终幻想 II ファイナルファンタジーII	Square Enix	RPG	3800日元
龙珠Z 真武道会2 ドラゴンボールZ 真武道会2	NBGI	FTG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视 Vol.63



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！



收录《最终幻想战略版 狮子战争》、《纳米漂移2》及《战神 奥林匹斯之链》预告影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！

收录《学园爱丽丝 心动快乐朋友》、《嘻哈飙车族》、《M&M 全面破坏》等9款新作

火热试玩区





详解近期当红大作，为您全面演示劲作系统及特点！

收录《最终幻想XII 亡灵之翼》、《莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士》、《交响情人梦》及《最终幻想》四款劲作影像。

达人影像





《怪物猎人 携带版2》豪爽虐杀影像

带您欣赏不同于以往的多人速杀影像。

口袋特企



《逆转裁判》系列回顾影像（上）

回顾"《逆转裁判》系列"前两作所有精彩案例！

天下聚会



天下玩友聚会，热情联机连心！

大连DS之家聚会影像全面收录，

带您一起去体验聚会现场的热度！

GUNDAM FANS
必藏设定宝典

机动战士高达

MS设定启示录 一年战争篇



112页16开精装特辑+精美大海报

百余张首次公开的机体原型、机械内部结构、武器资料设定图彻底介绍！

收录一年战争中连邦军以及吉翁公国军的各大著名机体！



高达模型轨迹VCD

- 高达模型发展史介绍
- 近距离接触BANDAI公司高达模型制作工厂



各地报刊亭销售中

全新动漫影音综合情报志

最动漫
ANIMEST

第一期

最有趣的动漫资讯，最华丽的影像解析，最精彩的动画收藏，最超值的豪华赠品！



用全新的热情爱动漫！



最动漫标准版

豪华DVD+动听CD集

仅售9.8元



最动漫豪华版

超值华丽赠品+DVD+双CD

仅售15元

- 反叛的鲁鲁修 文字影像全解析 · 最新新番动画介绍大汇总
- 柯南剧场版11主题曲PV · 死亡笔记 漫画动画真人版综合评点
- 灼眼的夏娜 剧场版SP特典集锦 · 交响情人梦 声优访谈
- 互动抽奖栏目“拆”，特邀UCG小编玛娜友情出演，展示本期宝物！



ISBN 7-88527-063-6
9 787885 270636 >
定价：8.8元

